Operation Manual
Benutzerhandbuch
Mode d'Emploi
オペレーションマニュアル

GROOVE AGENT 4

Ultimate Drum Studio

steinberg

English

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer,
Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

This PDF provides improved access for vision-impaired users. Please note that due to the complexity and number of images in this document, it is not possible to include text descriptions of images.

Table of Contents

Installation and Setup

Welcome

Congratulations and thank you for purchasing Steinberg's Groove Agent 4.

With the fourth incarnation of your favorite virtual drummer, Groove Agent emerges as an entirely revamped instrument that raises the level in terms of quality, functionality, and authenticity. The whole library was created from scratch to meet the requirements of contemporary music producers, for both acoustic and electronic music productions. Many innovative features have found their way into the new version to enhance the initial design that made Groove Agent exceptional in its class.

All the new features and functionalities are described in detail in this manual. Please don't forget to register at MySteinberg in order to gain access to online support offers and additional exclusive services. And check out the official Steinberg community at www.steinberg.net/forum for tips and tons of other useful information.

We wish you lots of musical inspiration while working with your brand-new drum studio!

The Steinberg Team

The Agent Concept

Groove Agent 4 combines the creative power of 3 different rhythm modules: the Acoustic, Beat, and Percussion Agents.

Each of these tools offers its own approach to drums and rhythms, with special ways of creating your own inspiring beats in a huge range of styles. The creative potential of each agent can even be combined with any of the others. 4 agent slots allow you to mix and match your ideal rhythm section or combine Acoustic Agent and Beat Agent to create ultra-modern hybrid beats.

Typographical Conventions

Many of the default key commands use modifier keys, some of which are different depending on the operating system. For example, the default key command for Undo is [Ctrl]-[Z] on Windows and [Command]-[Z] on Mac OS X.

When key commands with modifier keys are described in this manual, they are shown with the Windows modifier key first, in the following way:

- [Win modifier key]/[Mac modifier key]-[key]

For example, [Ctrl]/[Command]-[Z] means “press [Ctrl] on Windows or [Command] on Mac OS X, then press [Z]”.

Similarly, [Alt]/[Option]-[X] means “press [Alt] on Windows or [Option] on Mac OS X, then press [X]”.

USB-eLicenser

Operation of Steinberg software often requires a USB-eLicenser, a hardware copy protection device.



The USB-eLicenser is a USB device on which your Steinberg software licenses are stored. All hardware-protected Steinberg products use the same type of device, and you can store several licenses on one device. Also, licenses can – within certain limits – be transferred between USB-eLicensers.

If your Steinberg software product does not include a USB-eLicenser, you can purchase one through the Steinberg online shop.

In the eLicenser Control Center, you can activate new licenses and check which licenses are installed on your USB-eLicenser. After installation of your Steinberg application, the eLicenser Control Center can be opened via the Start menu on Windows systems or the Applications folder on Mac OS X systems.

If you are using other copy-protected Steinberg products, you may want to transfer all licenses for your applications to one USB-eLicenser, thus using up only one USB port of your computer. Refer to the eLicenser Control Center Help for information on how to transfer licenses between USB-eLicensers.

System Requirements

Your computer must meet the following minimum requirements:

Mac OS X	Windows
Mac OS X Version 10.8/10.9* Intel dual-core processor CoreAudio-compatible audio hardware VST 3 or AU-compatible host application for using Groove Agent as a plug-in	Windows 7/Windows 8* Intel or AMD dual-core processor Windows-compatible audio hardware** VST 3 or VST 2-compatible host application for using Groove Agent as a plug-in
4GB RAM 10GB of free hard-disk space Display resolution of 1280 x 800 pixels DVD ROM dual-layer drive USB-eLicenser (not included) Internet connection required for installation, activation, account setup, and personal/product registration.	
*Native 32-bit and 64-bit program version. **ASIO-compatible audio hardware recommended for low-latency performance.	

Launching Installation via the Start Center

From the Start Center application you can easily install your program and inform yourself about the package contents.

- For Steinberg software delivered with an installation medium, the Start Center launches automatically as soon as you insert the disc in your computer's CD/DVD drive, provided that autorun is activated.
- For Steinberg software downloaded from the internet, the Start Center launches when you double-click the downloaded file.

NOTE

The installer allows you to save the content files on a different hard drive than the program files.

PROCEDURE

1. In the Start Center, choose your preferred language.
2. Click **Install**.
3. Follow the instructions on screen.

Launching Installation Manually

If you do not want to install the program via the Start Center, you can install it manually.

- On Windows systems, double-click the file “Setup.exe” and follow the instructions on screen.
- On Mac OS X systems, double-click the file “Groove Agent.mpkg” and follow the instructions on screen.

How You Can Reach Us

Click the Steinberg logo in the top right corner of the control panel to open a pop-up menu containing items for getting additional information and help.

- This menu contains links to various Steinberg web pages. Select a link to open the corresponding page. On the web pages, you can find support and compatibility information, answers to frequently asked questions, links for downloading new drivers, etc.
- To open the Operation Manual, select **Help**.
- You also find a menu item for the registration of your product.

  As a registered user, you are entitled to technical support, you gain access to exclusive offers such as software updates and upgrades, and more.

Setting Up

The following sections describe how to use Groove Agent as a plug-in in different host applications.

NOTE

Groove Agent can also be used as a standalone application.

Setting Up Groove Agent as a VST Instrument

Steinberg DAWs provide two ways of working with VST instruments: the VST Instruments rack and instrument tracks.

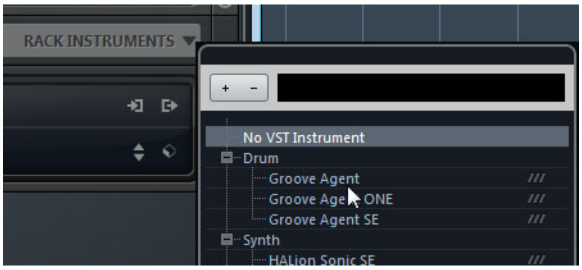
Accessing Groove Agent via the VST Instruments Rack

PREREQUISITE

You have correctly set up your Steinberg DAW, as well as your MIDI and audio hardware, and the DAW receives MIDI data from your external MIDI keyboard.

PROCEDURE

1. Select **Devices > VST Instruments**.
2. In the **VST Instruments** window, click the **Add Rack Instrument** button and select **Groove Agent**.



You are asked whether you want to create an associated MIDI track connected to the VST instrument.

3. Click **Create**.

RESULT

Groove Agent is loaded and activated, and its control panel opens. A corresponding MIDI track is added to the track list. The output of this track is routed to Groove Agent.

NOTE

If you want to use Groove Agent in another VST host application, please refer to the documentation of the corresponding application.

Accessing Groove Agent via an Instrument Track

PROCEDURE

1. In the Steinberg DAW, you can add instrument tracks in the following way:
   - Select **Project > Add Track > Instrument**.
   - In the **VST Instruments** window, click the **Add Instrument Track** button.

   The **Add Instrument Track** dialog opens.

2. On the **Instrument** pop-up menu, select **Groove Agent**.
3. Click **Add Track** to create the instrument track.
4. Click the **Edit Instrument** button in the Inspector to open the Groove Agent control panel.

RESULT

Groove Agent is set up as a VST instrument in your DAW. For more information about working with VST instruments, see the Operation Manual of your DAW.

Selecting Outputs

Groove Agent loads with a stereo output configuration by default. However, you can use additional outputs in the Steinberg DAW. This allows you to route all kit slots to a dedicated channel in the MixConsole.

PROCEDURE

1. To make the outputs available, open the **VST Instruments** window.
2. Click the **Activate Outputs** button for the instrument.
3. Activate the outputs that you want to use.

RESULT

The Steinberg DAW automatically adds an output channel for each additional output to the MixConsole.

Using Groove Agent in an AU-Compatible Application

You can use Groove Agent in an AU host application, for example, Logic. The AU version of Groove Agent is installed in your AU plug-ins folder and lets Groove Agent work in an AU environment without any performance loss or incompatibilities.

PROCEDURE

1. For Logic Pro, open the Track Mixer and select the instrument channel that you want to use.
2. Click in the **I/O** field and select **AU Instruments > Steinberg > Groove Agent**.
3. Select one of the available channel configurations.

RESULT

Groove Agent is now loaded as an AU instrument.

Using the Instrument as Standalone Application

Groove Agent can be used as a standalone application, independently of any host application. In this case, you can connect the instrument directly to your audio hardware.

RELATED LINKS

Using the Standalone Version of the Plug-In on page 178

Introduction

Window Overview

The application interface follows a fixed-size single window concept.



The window is subdivided into several sections:

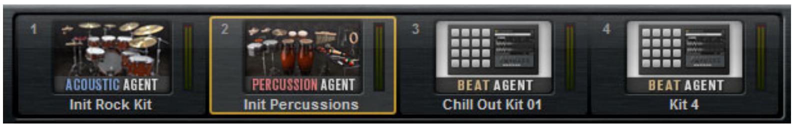
- The plug-in functions section at the top.
- The kit slot section and the kit rack below the plug-in functions section.
- The pad section on the left.
- The edit display on the right. It contains the **Load**, **Edit**, **Mixer**, and **Options** pages.
- At the bottom of the panel, you can display a keyboard.
- If you are using the standalone version of Groove Agent, you find a number of specific functions in an extra section at the top of the application window.

About Kits, Presets, and Groove Agent ONE Content

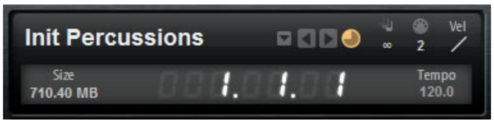
Kits

Kits contain all information about the kit or sliced loop and about the insert effects that are used on the mixer channel. Kits can also contain MIDI patterns.

Kits can be saved and loaded via the kit rack or the kit slot section.



Kit Rack



Kit Slot Section

Sliced Loop Kits

Instead of MIDI patterns, sliced loop kits contain the MIDI phrase that is needed to play back the loop. Other than that, sliced loop kits are similar to regular kits, in that they can use insert effects, etc.

Plug-in Presets (VST Presets)

A plug-in preset contains all information necessary to restore the complete state of the plug-in. This includes all 4 kits, the MIDI patterns, as well as any insert and AUX effects. All of these settings are also saved with the project in your host application.

Groove Agent ONE Content

Groove Agent can load Groove Agent ONE presets. The presets can either be loaded as kits in the kit rack or the kit slot section or as plug-in presets via the preset management menu in the plug-in header.

If you load a Groove Agent ONE preset as a plug-in preset, the global plug-in parameters are set to the default values.

If you load a preset as a kit, all global plug-in parameters remain unchanged.

NOTE

Groove Agent ONE presets always show the icon for a plug-in preset in the MediaBay, even if they are shown in the preset loader.

Content Files and Folder Structure

Groove Agent comes with a large amount of ready-to-use sound content. This content is write-protected. You can edit files while they are loaded, but you cannot overwrite the factory content files.

To save edits to the factory content, save the files under a new name. These files get the file name extension `.vstpreset` and are referred to as user content. They can be searched and categorized in the same way as factory content.

User content is saved in a predefined folder structure on your hard disk. You can create subfolders within this structure to facilitate moving or exchanging content.

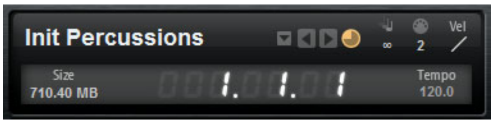
Managing Your Sounds

Loading Kits

There are several ways to load kits:

- Via drag & drop from the Windows Explorer/Mac OS Finder.
- Via the context menu in the kit rack.
- By clicking the **Load Kit** button at the right of the kit name in the kit slot section.
- Via the **MediaBay** or the **Browser**

Kit Slot



This section shows the name of the loaded kit. In addition, the following global controls are available:

Load button

Click this button to show the list of available kits.

You can also click the kit name to open this list. Right-click the kit name to open the kit context menu.

Load Previous/Next Kit

Click these buttons to load the previous/next kit from the list of available kits.

Load Kit with Patterns

Activate this button to make sure that kits are always loaded together with their patterns.

Size

Shows the size of all loaded samples.

Polyphony

Adjusts the polyphony of the kit.

MIDI Channel

Sets the MIDI channel for the kit.

MIDI Input Indicator

The MIDI symbol starts blinking if incoming MIDI signals are detected.

Velocity Curve

Sets the velocity response curve of the kit. This allows you to adapt the kit to your hardware MIDI controller or playing style.

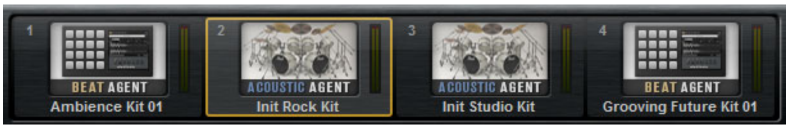
Song Position Counter

The song position counter shows the current song position in bars, beats, and 16th notes. If you activate the **Play** button in Groove Agent, the song position counter always starts at 1.0.0.0 and runs until you click stop.

Tempo Display

The tempo display next to the position counter shows the tempo of the host application.

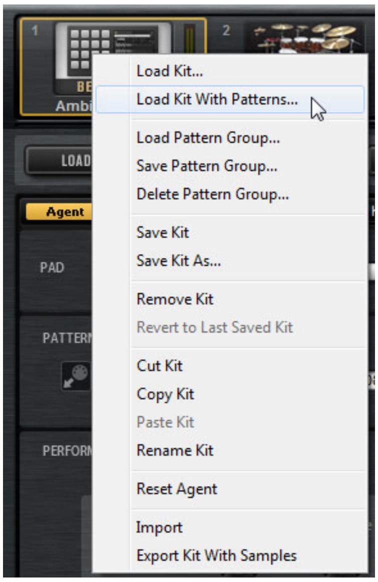
Kit Rack



The Kit rack can be found to the right of the kit slot section. It gives you an overview over the loaded kits and their corresponding agent, and allows you to perform some kit editing for the selected kit via the context menu.

- To select a kit, click on it.

Kit Context Menu



Load Kit

Opens a pop-up menu containing the available kits. Double-click a kit to load it.

Load Kit With Patterns

Allows you to load a kit with its MIDI patterns, if any.

Load Pattern Group

Allows you to load a predefined set of MIDI file assignments and play parameter settings for the 16 pads of the selected group.

Save Pattern Group

Allows you to save the 16 pads of the current group and their settings as a pattern group.

Delete Pattern Group

Allows you to delete a pattern group.

Save Kit

Saves the kit. If you try to overwrite write-protected factory content, a dialog opens that allows you to save the edited kit under a new name.

Save Kit As

Allows you to save the kit under a new name.

Remove Kit

Removes the kit and its patterns from the slot.

Revert to Last Saved Kit

Reverts to the kit that was originally loaded on the slot. If the kit was loaded without patterns, only the kit and no patterns are loaded.

Cut Kit

Copies the kit and its patterns and removes it from the slot.

Copy Kit

Copies the kit and its patterns.

Paste Kit

Pastes the copied kit into the slot. If the slot already contains a kit, it is replaced.

Rename Kit

Allows you to rename the kit.

Reset Agent

Loads the `Init` preset of the agent.

Import

Allows you to import MPC and GAK files.

Export Kit With Samples

Exports the kit together with its associated samples.

NOTE

Samples that are part of protected content, such as the VST Sound content, cannot be exported.

Managing and Loading Files

On the **Load** page, you can switch between the **MediaBay** and the **Browser**. These can be used to manage, navigate to, load, and preview different file types.

The **MediaBay** gives you access to presets, such as multis and kits.

In the **Browser**, you can browse for samples and presets. The **Browser** also shows samples that are part of VST Sound content.

- To switch between **MediaBay** and **Browser**, click the corresponding button on the **Load** page.

Managing Files via the MediaBay

In the top section of the **MediaBay**, you specify which sounds to look for. The lower section presents the corresponding results.



- To adjust the size of the two sections, drag the divider at the top of the results list.

Applying Filters

Category Filter

You can filter the results list based on up to 3 filter criteria using the configurable attribute columns. Standard attributes are **Style** and **Sub Style**.

Only the files that match the filter are displayed in the results list.

- To define the filter, click on specific values in the columns.
- To refine the filter, select more values from other columns.
- To select different filter criteria, click the column header and select a different attribute from the submenu.

Instrument Set Filter

Use the **Select Content Set** pop-up menu to search a specific content set only. By default, the search is performed in all installed content sets.

Results List

The results list shows all files that have been found according to the category filter.



Text Search

In the text search field on the results list toolbar, you can enter text contained in the name or any of the attributes of a preset that you are looking for. The results list updates immediately and the Category search section above shows all categories that contain presets matching the text search.

To reset the text-based result filter, click the **Reset** button next to the search field.

View Filters

The toolbar has 2 filter buttons to define which preset types to display: multis or kits. In the results list, the corresponding icon is shown to the left of the preset name.

Rating Filter

You can limit the results list according to the rating of the presets. Use the rating slider to define the minimum rating.

Content Filter

The content filter buttons allow you to define whether to show all presets, only the factory presets, or only your user presets.

Columns

The columns show all the attribute values for the presets that match the filters that you set up in the top section.

Setting Up the Result Columns

You can select which attribute columns to display by clicking the **Set up Result Columns** button on the toolbar.

Results Counter

The number of presets that match the filter criteria is displayed at the right of the toolbar.

Configuring the Results List

- To configure which attributes are shown in the results list, click the **Set up Result Columns** button in the upper right corner of the results list and activate the corresponding entries. New attributes are added at the right of the list.
- To reorder the columns in the results list, drag the column headers to another position.
- To change the sorting of the list entries, click the column header. The triangle in the column header shows the sorting direction.

Loading Kits into Slots

To load a kit into the selected agent slot, you have the following possibilities:

- Select the slot into which you want to load the kit, and double-click the kit in the results list.
- Drag a kit from the results list to a kit in the kit rack or onto the slot in the kit slot section.

  If a kit is already loaded, it is replaced with the new kit.
- Right-click the kit in the results list and select **Load Kit** from the context menu.

Importing Presets

You can import presets from any file location using the Windows Explorer/Mac OS Finder.

PROCEDURE

1. Select the preset in the Windows Explorer/Mac OS Finder.
2. Drag it to the **MediaBay**.

RESULT

The imported presets are copied to your user folder.

Editing Preset Attributes

Presets can be described by using a predefined set of attributes.

PROCEDURE

1. In the **New Preset Attributes** section of the **Save** dialog, click in the field of the attribute value that you want to set.

   Depending on the attribute, a menu or a dialog opens.
2. Select a value.

   Attribute values are written directly into the corresponding preset files.

   NOTE

   If you change the attributes for write-protected factory presets, these changes are only saved in the **MediaBay** database, not in the preset file.

Available Attributes

The predefined media and musical attributes can be set in the results list and in the **Save** dialog.

Media Attributes

Name

For user presets, you can edit the name via the context menu. For all other elements, this attribute is display only.

Rating

Drag to set the rating.

Comment

Click to select, double-click to edit.

Content Summary

Click to select, double-click to edit.

Write Protection

Display only, use context menu to set protection.

Library Name

Click to select, double-click to edit.

Library Manufacturer

Click to select, double-click to edit.

Author

Click to select, double-click to edit.

Musical Attributes

Category

Click to select.

Sub Category

Click to select.

Style

Click to select.

Sub Style

Click to select.

Character

Click to open an editor.

Tempo

Click to select, double-click to edit.

Bars & Beats

Click to select, double-click to edit.

Signature

Click to select, double-click to edit.

Key

Click to select.

GM Sound

Click to select.

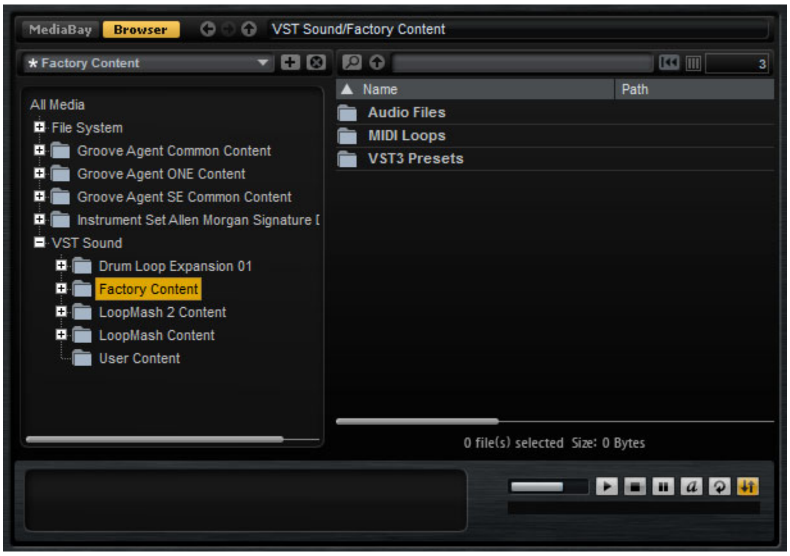
Deleting User Presets

- To delete a user preset, right-click it and select **Delete** from the context menu.

NOTE

Factory presets cannot be deleted.

Loading Files Using the Browser



In the **Browser**, you can search and load the following files:

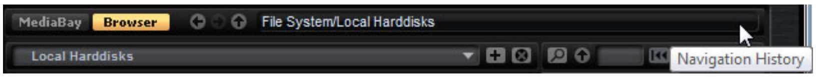
- Samples from the file system or from within loaded kits.

NOTE

Samples can only be loaded for Beat Agent kits.

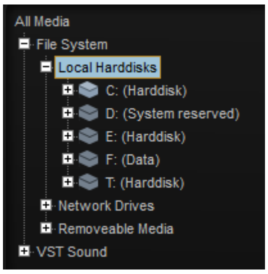
- Multis and kits.

Path Section



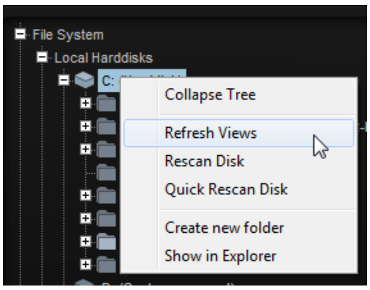
- To step through the recent locations, click the **Previous/Next Location** buttons.
- To navigate to the folder one level up in the location tree, click the **Browse Containing Folder** button.
- The path field shows the current location. To specify a new location, enter or copy a new path.
- To open the navigation history, click at the very right of the path field.

Location Tree



The location tree on the left in the **Browser** allows you to navigate through your samples, in any folder. You can even access files contained in VST Sound containers and ISO files. If you select an entry in the tree, the results list on the right shows the corresponding content.

Location Tree Context Menu



Refresh Views

Updates the tree. This is useful if you added a new disk to your setup or created a new folder on the hard disk.

Rescan Disk

Rescans the selected element in the tree. The corresponding files are opened, the information is extracted, and the database file is updated accordingly.

Quick Rescan Disk

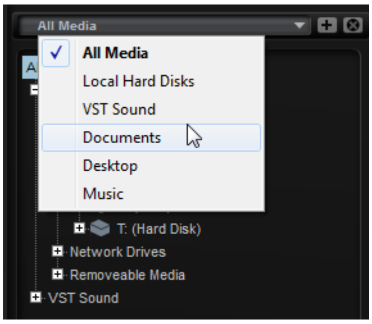
Rescans only the folders that have changed since the last scan.

Show in Explorer (Win)/Reveal in Finder (Mac)

Shows the location of the selected file on your system.

Locations

Locations are folders or directories on your system that contain media files. By setting up locations, you can organize the files that are available in the results list according to context.



The text field above the tree shows the name of the selected folder. If the name is preceded by an asterisk, the folder has not been saved as a location yet.

Managing Locations

- To open the list of favorite locations, click in the text field.
- To add the current folder to the favorite locations, click the **Add Selected Media Node as Favorite Location** button.

  You can keep the folder name or specify a new name for the location.
- To delete the current location from the list, click the **Remove Favorite Location** button.

Results List

The results list shows the files found in the selected folder. It displays all files that Groove Agent can read, such as VST presets or samples. In addition to information like file name and path, the columns in the results list can be configured to show different attributes.

The results list also shows any subfolders of the selected folder, but does not include the files contained in the subfolders themselves. To see the content inside subfolders, select the corresponding subfolder.

Navigating in the Results List

- To open a folder or location, double-click it in the results list.

  If you double-click a preset, its contents are shown.
- To move up one level in the folder hierarchy, click the **Browse Containing Folder** button.

Performing a Text Search

You can limit the number of results in the results list using the text search function. This way, you can search for files with specific names, for example. For presets, the search also takes any attributes into account. The value field in the top right corner indicates the number of files that match the search text.

- To clear the search text, click the **Clear Filter Text** button.

Searching for Files on Your System

Instead of searching the current results list, you can also use the text search to look for files on your hard disks or in VST Sound archives.

PROCEDURE

1. Select the location that you want to use as the starting point for the search.

   The higher up in the hierarchy the location, the longer the search takes. Therefore, it is not recommended to search entire hard drives.
2. In the top left corner of the results list, click the **Search Location Content** button and enter the search text in the text field.
3. Optional: Click the button to the right of the search field to specify whether you want to search for samples, kits, or all types.
4. To start the search, press [Return] or click the **Search/Stop Search** button to the right of the search text.

   The files that match the search criteria are listed in the results list.

   NOTE

   The maximum of files that can be displayed in the list is 10,000.
5. Double-click a result to show it in the location tree.

Preview and File Info Section



File Info Section

Provides the following information about the focused sample: length, channels, bit depth, and sample rate. If available, root key, key, and velocity range are also shown.

Preview Section

You can listen to the samples using the controls in the Preview section.

Level

Adjusts the playback level.

Play

Plays back the focused sample.

Stop

Stops playback. The play locator jumps back to the sample start.

Pause

Pauses playback. Click again to continue.

Auto Play

Automatically starts playback of the selected sample.

Loop Playback

If this button is activated, the selected sample is played back repeatedly.

Play Position

Displays the playback position within the sample. To select another position for playback, click on the slider or drag the handle to the new position.

Missing Samples

If you browse the samples of a program and you cannot load them or listen to them, they may have been moved or deleted. In this case, the sample info displays “Sample not found”. To remedy this, load the program again and make sure that no samples are missing. Afterwards, be sure to save the program with the restored sample paths.

RELATED LINKS

Finding Missing Samples on page 99

Loading Files

- To load the sample that is focused in the results list into the selected instrument pad, use the key commands [Return] or [L], or double-click the file.
- To load selected kits, drag them from the results list to the kit slot, the kit rack, or onto a pad.

NOTE

This replaces the current samples and resets the sound settings.

Some file types are not supported. In this case, an icon is displayed to indicate that the file format cannot be loaded.

Protected kits are shown with a lock icon to indicate that you cannot extract single samples. However, you can load the kit as a whole.

Replacing the Focused Sample

When you load a sample via double-click or key command in the **Browser**, all samples on the selected pad are replaced. But you also have the possibility to replace only a particular sample of a pad.

NOTE

You can also replace samples that are part of the factory VST Sound content.

PROCEDURE

1. On the **Edit** page, select the sample that you want to replace.
2. In the **Browser**, activate the **Replace Focused Sample** button in the lower right corner.
3. In the location tree, browse to the new sample and double-click it.

RESULT

The focused sample on the **Edit** page is replaced with the new sample. All sound settings of the previous sample are maintained.

NOTE

The **Replace Focused Sample** function affects only the loading of samples via double-click or key commands. It does not affect the loading of samples via drag & drop from the **Browser** to pads.

Common Editing Methods

Encoders and Sliders

Encoders and sliders can be unidirectional or bidirectional. Unidirectional values, for example level values, start at a minimum value and go up to the maximum. Bidirectional controls start from the middle position and go to the left for negative and to the right for positive values.

Most of the editing methods are the same for encoders and sliders.

- To adjust a value, click an encoder or a fader and drag up and down, or use the mouse wheel.

  If you press [Alt]/[Option] when clicking an encoder, a small fader appears, allowing you to set the parameter.

- To make fine adjustments, press [Shift] and move the encoder or use the mouse wheel.

- To restore the default value for a parameter, press [Ctrl]/[Command] and click on the control.

Multi Selection and Parameter Controls

To edit multiple pad parameters at the same time, select the pads that you want to edit.

If several pads are selected and they are not set to the exact same values, most of the controls indicate this by turning red. This is true for encoders, switches, combo boxes, value fields, and text faders.

For example, if you have selected 3 pads with cutoff frequency values of 1200, 1400, and 2500 Hz, the corona of the frequency encoders shows a range from 1200 to 2500. The corresponding field shows the value of the focused pad in red.

NOTE

More complex controls, such as the envelope editors, only show the values of the focused pad.

Adjusting the Value Ranges

You can adjust the value range of a parameter using the corona of the encoder. The values for the pads are distributed within the new range, keeping their relative distances.

- To compress or expand the value range, drag the corona.
- To adjust the upper limit of the range, hold down [Ctrl]/[Command] and drag the corona.
- To adjust the lower limit of the range, hold down [Alt]/[Option] and drag the corona.

Buttons

On/Off Buttons

These controls normally have two states, off and on. If you move the mouse over an **On/Off** button, it changes its appearance to show that you can click it.

Push Buttons

Push buttons only trigger an action and then go back to their inactive state. These buttons can be found for opening menus or file dialogs.

Value Fields

To set a value, you have the following possibilities:

- Click in a value field, enter a new value, and press [Enter].

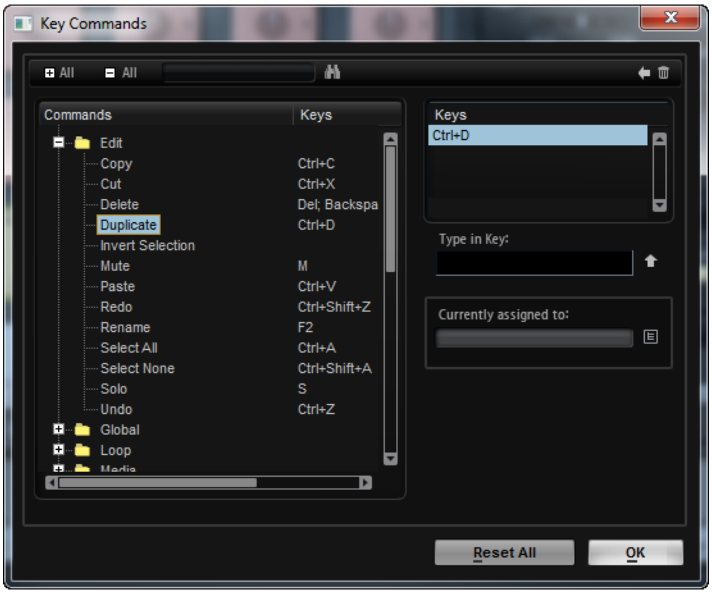
  If the entered value exceeds the parameter range, it is automatically set to the maximum or the minimum value, respectively.
- Click in the value field and drag up or down to change the value.
- Position the mouse over a value field and use the mouse wheel to adjust the value.
- To set the parameter to its default value, [Ctrl]/[Command]-click the value field.
- To use a fader to adjust the value, [Alt]/[Option]-click a value field.
- Click the up/down triangles next to the field.

- You can adjust musical values, such as key ranges or the root key, using your MIDI keyboard.

  To enter a value with your MIDI keyboard, double-click the value field, press a key on your MIDI keyboard, and press [Return].
- To navigate to the next parameter, press [Tab]. To jump backwards to the previous parameter, press [Shift]-[Tab].

  If no parameter is selected inside the focused view, pressing [Tab] always jumps to the first parameter.

Using Key Commands



- To open the **Key Commands** dialog, open the **Options** page and click the **Key Commands** button.

The commands are arranged in a hierarchical folder structure on the left. When you open a category folder, the items and functions are displayed with any currently assigned key commands.

- To set up a key command, select the function in the list, enter the key command in the **Type in Key** field and click the **Assign** button to the right of the field. If this key command is already used for another function, this is displayed in the field below.
- To delete a key command, select the corresponding command, select the key command in the **Keys** list and click the **Delete** button (the trash icon).
- To search for a specific function, enter its name in the search field at the top of the dialog and click the search button (the magnifying glass).

NOTE

You can set up several key commands for the same function.

Presets

Groove Agent offers two types of presets: section/module presets and VST presets. VST presets contain all information necessary to restore the complete state of the plug-in. Section and module presets store and recall the setup of a specific component on the Groove Agent panel.

During setup, the factory presets are installed in a dedicated folder and a user folder is created for your own presets. The handling of presets is the same throughout the program.

NOTE

Factory presets are write-protected, but may be overwritten when a software update is executed. Presets in your user folder are never changed by the software update.

NOTE

For more information on VST presets, see the Cubase/Nuendo Operation Manual.

Handling Section and Module Presets

The preset controls can be found throughout the program. The handling is always the same.

- To save a preset, click the **Save** button (the disk icon).

  NOTE

  You cannot overwrite factory presets. If you want to save changes made to a factory preset, save the preset under a new name or in a new location.

- To load a preset, click the arrow icon and select a preset from the list.
- To delete a preset, click the **Delete** button (the trash icon). Note that factory presets cannot be deleted.

Handling VST Presets

Loading VST Presets

PROCEDURE

1. In the header of the plug-in panel, click the **Preset management** button next to the preset name field and select **Load Preset**.
2. Select a preset to load it. Double-click a preset to load it and close the preset loader.

Saving VST Presets

PROCEDURE

- In the header of the plug-in panel, click the **Preset management** button next to the preset name field and select **Save Preset**.

Working With Pads

The **Pad** section on the left can show the instrument pads or the pattern pads.



- To switch between the instrument pads and the pattern pads, click the corresponding button above the pads.

Transport Controls



- To start or stop playback of the selected pad, use the corresponding controls.
- To record MIDI live, click the **Record** button.
- To activate Jam Mode, click the **Jam Mode** button.

RELATED LINKS

Recording MIDI Events Live on page 60
Jam Mode on page 39

Instrument Pads



The pad section provides up to 128 pads, organized in 8 groups of 16 pads. The instrument pads can be used to trigger sounds. Each pad is mapped to a MIDI note, which triggers a sample. If samples are assigned to a pad, the LED above the pad lights up.

You can switch between the groups by clicking on the group buttons below the pads. The button of the active group is highlighted. If one or more pads of a group have samples mapped to them, an orange LED above the group button lights up. If a pad within a group receives a MIDI note, a green MIDI indicator LED lights up.

By default, group 3 is active when you open Groove Agent.

Below the pad section, you find several buttons. These are different for the different agents.

Showing Information about the Instrument Pads (Beat Agent Only)

- Activate the **i** button below the pad section to show the following information for the pads: the pad number, the number of samples, and the output.
- Activate the **E** button to show the exclusive group settings for the pads. If you move the mouse over a pad that belongs to an exclusive group, all pads that belong to the same exclusive group are highlighted. If a hidden pad group contains pads that belong to the same exclusive group, a red LED above the group button lights up.

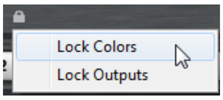
Setting the Output for the Pads (Beat Agent Only)

You can set the output of the samples via the pad context menu.

- Right-click the pad, open the **Assign Output** submenu, and select the output that you want to use.

  This sets all samples of the pad to this output.

Locking Color and Output Settings (Beat Agent Only)



- You can lock the color and output settings for the pads. For example, this allows you to lock the output configuration for the pads, and then switch between kits while keeping these outputs. You can specify which parameters you want to lock for the pads on the context menu for the Lock button below the pads. If the button lights up, at least one setting is locked for the pads.

Locking Pad Settings (Acoustic and Percussion Agent)

You can lock the color settings for the pads by activating the **Lock Pad Colors** button. The button lights up when it is active.

Using an Alternative MIDI Note Assignment

If you use an external hardware drum controller that sends specific MIDI notes for specific instruments, you can specify an alternative MIDI trigger note mapping.

PROCEDURE

1. Activate the **Use Hardware Controller Mapping** button in the lower right corner of the pad section.

   Now you can load, save, and delete different trigger note configurations.

2. Specify a new trigger note for the pad.
   - Right-click a pad, select **Edit/Learn Trigger Note** and specify the new trigger note by entering it into the value field or by playing the corresponding note on your hardware controller.
   - On the pad context menu, open the **Assign Trigger Note** submenu and select the note from the submenus.

3. Groove Agent jumps to the next pad. Assign a MIDI note to all the pads that you want to use and press [Enter] to stop assigning MIDI notes.

Pad Section

For instrument pads, the **Pad** section on the **Agent** page contains several playback functions and settings.



Active

Activates/Deactivates playback for the pad.

Exclusive

Activates/Deactivates exclusive playback for a pad. Triggering an exclusive pad stops playback of the current pattern, according to the set restart mode. Pads for which this button is not activated can play simultaneously with other patterns.

If **Exclusive** mode is activated for a pad, this is indicated by an icon in the upper left corner of a pad.



Jam State

Determines the play order of the pads if the **Jam Mode** button is activated and the pattern pad is in exclusive mode.

Play Mode

- To play a pattern for as long as you hold down a key, select **Hold**.
- To start and stop playback with the trigger note for a pad, select **Toggle**.

  Toggle mode is best used for live performances. Otherwise, it can lead to unpredictable results, for example, when stopping and restarting playback in the host application or when locating to another position during playback.
- To play a pattern completely to its end, select **One Shot**. In this mode, note-off events are ignored. Playback stops automatically at the end of the pattern. To make sure that the pattern plays from start to end, deactivate **Sync to Beat**.

Restart Mode

Determines whether a pattern starts to play immediately, at the next beat, or at the next full measure.

Sync to Beat

If **Sync to Beat** is activated, triggering a pattern starts the pattern in sync with any other patterns that are playing. For example, if you trigger a pattern and trigger the next pattern after 3 beats, this pattern starts playing at beat 3. If **Sync to Beat** is deactivated, the second pattern starts from the beginning.

Velocity Mode

Specifies how the velocity of the notes that you play affects the notes of the pattern.

- If **Original** is selected, the notes of the pattern are played with the velocity that is saved with the pattern.
- If **As Played** is selected, the notes of the pattern are played with the velocity that you are playing on the keyboard.
- If **Original + As Played** is selected, the pattern velocity is determined by the combination of the velocity saved with the pattern and the velocity of your playing.

Jam Mode

Jam mode allows you to automatically switch between pattern pads during playback. For example, you can switch from an intro to a verse, or from a fill back to the previous verse, or even automatically stop playback.

Jam mode is useful if you want to play along and jam with Groove Agent. But it is much more flexible than a static song or pattern list.

If the **Jam Mode** button is activated, the **Play Mode** and **Restart Mode** parameters are not available for pads in exclusive mode. These pads are played back with a single click. Patterns only switch after entire bars. Pattern pads for which the **Exclusive Mode** button is deactivated behave like normal.

Jam States

How the pattern pads behave in jam mode is defined by the **Jam States** setting. This parameter is available if the **Jam Mode** button and the **Exclusive Mode** button are activated for a pattern pad.

Standard

If a pad with **Standard** jam state is triggered, any previous pads stop playing. The new pad plays exclusively.

Next

In this mode, playback jumps automatically to the first pad for which **Standard** jam state is selected and which is mapped higher up on the keyboard. If no pad with **Standard** jam state exists, the current pad plays back in a loop.

Return

In this mode, playback jumps back to the previous pad. Use this mode to switch from a pad with a fill back to the previous pad, for example. If you trigger several pads for which **Return** is activated in sequence, Groove Agent returns to the last pad in **Standard**, **Next**, or **Stop** mode. If no pad was triggered before, the current pad plays back in a loop.

Stop

Playback stops automatically after the entire pattern was played back.

The jam state is indicated by different icons in the upper left corner of the pads.



Pads in **Standard**, **Next**, **Return**, and **Stop** mode.

Using Jam Mode

PROCEDURE

1. Load an intro, a verse, a fill, and an ending to 4 consecutive pattern pads.
2. Activate **Exclusive Mode** for all 4 pads and set up the **Jam State** as follows:
   - Set the first pad with the intro to **Next**.
   - Set the second pad with the verse to **Standard**.
   - Set the third pad with the fill to **Return**.
   - Set the fourth pad with the Ending to **Stop**.
3. Activate the **Jam Mode** button.

   The **Play** button starts blinking to indicate that Groove Agent is waiting for a pattern pad to be triggered.
4. Trigger the pad with the intro.

   The intro is played back and afterwards, playback automatically switches to the pad with the verse. The verse is then played back in a loop.
5. Trigger the pad with the fill. After the fill, playback automatically switches back to the pad with the verse. Now, the verse is played back in a loop.
6. Trigger the pad with the ending. Playback stops automatically once playback of the ending is completed.

Pattern Section

For instrument pads, the **Pattern** section on the **Agent** page contains MIDI pattern and pattern player functions.



Pattern Player On/Off

Activates/Deactivates the pattern player.

Pattern Library

Allows you to select a MIDI pattern. Click to select the file from the list.

To access the folder where the user MIDI patterns are saved, right-click the **Pattern Library** field and select **Show in Explorer/Finder**. In this location, you can add, remove and rename files and create subfolders to organize your MIDI patterns.

NOTE

Pattern pads always contain the MIDI data and do not reference the original MIDI files.

Original Tempo

Displays the original tempo as saved in the MIDI file.

Start

Specifies the beat from which the pattern starts to play.

End

Specifies the end of the pattern. Initially, this parameter is set to the original length of the MIDI pattern.

Import Field

To import MIDI files from your file system or MIDI parts from your host application into the user pattern library, drag them onto the MIDI import field.

You can import multiple MIDI files at the same time by dropping them on the import field. The first file is assigned to the selected pad.

MIDI Export Field

To export a pattern, click the **MIDI export** field and drag it onto a MIDI track in your host application. You can also drag the field to other locations and applications that support MIDI files.

Import/Export and Alternative Trigger Note Mappings

If you are working with alternative trigger note mappings, this is taken into account and the MIDI pattern is adapted automatically on import/export. This is important if you are recording MIDI with a hardware drum controller and you want to import MIDI parts from the host application or export patterns from Groove Agent to the host application during that process.

If you recorded the MIDI file with the standard trigger note mapping, deactivate alternative trigger note mapping in the Pad section.

Performance Section

For instrument pads, the **Performance** section on the **Agent** page contains MIDI pattern player settings.



Swing Grid

Determines the grid for applying **Swing**. For example, to shift the timing of every 16th note in a pattern, set this to **1/16**.

Swing

Allows you to shift the timing of notes on even numbered beats to give the pattern a swing feeling. Negative values shift the timing backward, and the notes are played earlier. Positive values shift the timing forward, and the notes are played later.

Gate Scale

Allows you to shorten or lengthen the notes of the pattern. At a value of 100%, the notes play with their original gate length.

NOTE

Gate Scale has no effect on samples that are played in **One Shot** mode. They always sound until the end.

Velocity Scale

Raises or lowers the note-on velocities of the pattern. At a value of 100%, the notes are played with their original velocity.

Quantize Amount

This parameter defines how much of the quantization grid is applied. A value of 100% means the MIDI note events play back only at the specified quantize note value. Smaller values move the notes only partially towards the next quantize note value. With a value of 0%, no quantization is applied.

Quantize Grid

This parameter allows you to set up a quantization grid, in fractions of beats. You can also specify dotted and triplet values.

Tempo Scale

Defines the speed at which the pattern is running. You can choose between half, normal, and double speed.

Using MIDI Effects

For each instrument pad, you can set up MIDI effects.

To open the MIDI effects page, activate the **Instrument** button in the pad section, open the **Edit** page on the right side of the panel, and click the **MIDI Fx** tab.



Pad Mode

Pad mode determines to which pad the settings on the **MIDI FX** page are applied.

Internal

In **Internal** mode, the MIDI effects are applied to the samples on the selected pad.

Remote

In **Remote** mode, you can select to which destination pad you want to apply the MIDI effects.

This allows you to trigger an instrument with and without MIDI effects. Also, any sound editing can be performed on one pad.

NOTE

- If the destination pad also contains MIDI effects, these are not taken into account.
- If you set up remote MIDI effects on a pad for which samples are assigned, the remote MIDI effects are applied only to the samples on the destination pad.

If you activate **Remote** mode for a pad, a remote icon is displayed on the pad in the pad section.



- To bypass the remote effects, click the **Disable MIDI to Remote Pad** button to the left of the remote icon.

Rudiments Section

Active

Click this to activate the articulation.

Type

Determines the rudiment type.

- **Flam** plays 2 hits very close together.
- **Drag** plays 3 hits very close together.
- **Ruff** plays 4 hits very close together.
- **Roll** continually plays drum hits to produce a sustaining drum sound.
- **Buzz** emulates the effect of a drummer pressing the stick into the drum while hitting it. The stick bounces on the drum, producing multiple hits that sound like a decaying drum roll.

Flam, Drag, and Ruff

For **Flam**, **Drag**, and **Ruff**, the following parameters are available:

Sync

Synchronizes the hits to the project tempo. The time span between the hits is set in fractions of beats.

Time

Adjusts the time span between the hits.

Note Value

If **Sync** is activated, this parameter adjusts the time span in fractions of beats.

Dynamics

Adjusts the dynamics of the hits.

- With negative values, the first hit is softer than the following hit or hits.
- With positive values, the first hit is louder than the following hit or hits.

Humanize

Use this parameter to randomize the timing, the dynamics, and the pitch of the hits.

Roll

For **Roll**, the following parameters are available:

Sync

Activate this button to synchronize the hits to the project tempo. The time span between the hits is set in fractions of beats.

Time

Adjusts the time span between the hits.

Note Value

If **Sync** is activated, this parameter adjusts the time span in fractions of beats.

Dynamics

Adjusts the dynamics of the hits. Higher values attenuate the even-numbered hits of the roll.

Humanize

Use this parameter to randomize the timing, the dynamics, and the pitch of the hits.

Buzz

For **Buzz**, the following parameters are available:

Grip

Adjusts the grip of the drum. Higher settings produce a shorter decay of the buzz.

Pressure

Adjusts the pressure on the stick. Higher settings produce a longer decay of the buzz.

Humanize

Use this parameter to randomize the timing, the dynamics, and the pitch of the hits.

MIDI Delay

MIDI Delay produces echo effects by repeating the notes that you play.

The subsequent note events can be modified, for example, you can vary the time span between the echoes with the **Distribution** parameter.

Active

Activates/Deactivates the MIDI Delay effect.

Sync

Synchronizes the echoes to the project tempo. The time span between the echoes is set in fractions of beats.

Time

Adjusts the time span between the echoes.

Note Value

If **Sync** is activated, this parameter adjusts the time span in fractions of beats.

Repeats

Determines the maximum number of the echoes.

Damping

Determines whether the echoes fade-in or fade-out with the MIDI velocity. If you set this parameter to negative values, the MIDI velocity gradually increases. If you set this parameter to positive values, the MIDI velocity gradually decreases.

NOTE

Damping shows only an effect if the sound settings of the samples use velocity.

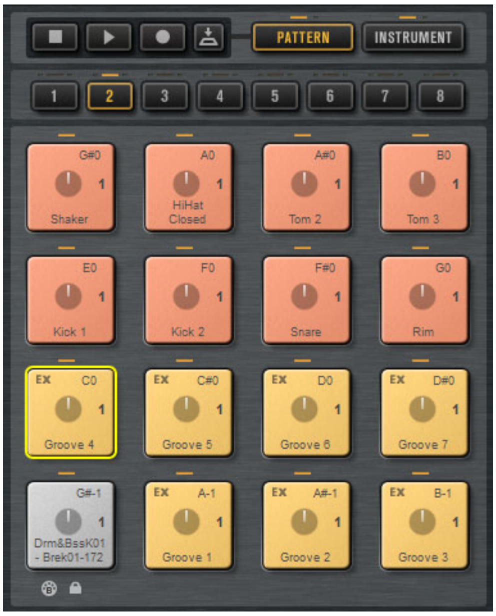
Pitch

Determines how much the pitch changes from echo to echo.

Distribution

Determines the time distribution of the echoes. If you set this parameter to negative values, the time span between echoes gets shorter, that is, the echoes speed up. With positive values, the echoes slow down.

Pattern Pads



The pad section provides up to 128 pads, organized in 8 groups of 16 pads. Each pad is mapped to a MIDI note. You can assign MIDI patterns to each pattern pad, to trigger complete drum patterns or single instrument patterns, depending on the MIDI files. The pads are used to switch between patterns.

If a MIDI file is assigned to a pad, the pad shows a progress indicator and a beat counter. When the pattern is triggered, the progress indicator shows the playing progress graphically. In addition, the beat counter shows the current beat during playback. This allows you to see which patterns are currently running and at which playing position, relative to the length of the pattern. This can be particularly helpful when **Toggle** mode is selected, because it provides a quick overview of the patterns that will be stopped and those that will be triggered.

The Transport controls above the pads allow you to trigger the focused pattern pad without playing a MIDI note. Click the **Stop** button to end playback. If you switch between pattern pads during playback, the pattern changes according to the set **Restart Mode**.

Assigning MIDI Files to Pads

- Drag a MIDI file from the Explorer/Finder or from the MediaBay onto a pad.
- Drag a MIDI part from the host application onto a pad.
- Drag a file from the Explorer/Finder onto the import field. The file is imported to your user pattern library and assigned to the selected pad.
- Select a pad and open the **Agent** tab on the **Edit** page. In the **Pattern** section, open the **Pattern Library** pop-up menu and select one of the factory or user MIDI patterns.

Assigning Multiple MIDI Files to Pads

You can drag and drop several MIDI files to pads at the same time.

PROCEDURE

1. Move the mouse over the lower part of the pad on which you want to drop the first MIDI file.

   A yellow frame indicates which pads receive a MIDI file.

2. Drop the files.

RESULT

The MIDI files are imported to your user MIDI pattern library and are automatically assigned to the pads.

Removing MIDI Files from Pads

- To remove a MIDI pattern, right-click a pad and select **Remove Pattern** from the context menu.
- To remove the MIDI patterns from all selected pads right-click one of the pads and select **Remove Pattern** from the context menu.

Using MIDI Port B for Pattern Pads

By default, instrument and pattern pads share the same MIDI port. If two pads are triggered in parallel, the pattern pad always gets priority, therefore, instrument pads that use the same trigger note as a pattern pad cannot be played via MIDI.

To be able to play all instrument and pattern pads via MIDI, assign MIDI port B to the pattern pad section. This way, you can trigger instruments on one MIDI port and patterns on the other.

PROCEDURE

- To use Port B, activate the **Use MIDI Port B for Pattern Pads** button in the lower left corner of the pattern pad section.

  If port B is used, MIDI data is received on all MIDI channels.

Locking Pad Settings

The settings in the **Pad** section (**Exclusive**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.) are common to all slots, that is, you set them up only once. However, these settings are part of kit presets, and are replaced when you load a preset to a kit slot.

- To avoid overwriting your existing pad settings with the preset settings when loading a preset to a kit slot, activate the **Lock Pad Settings** button below the pad section.

  If this button is activated, the pad settings from the preset are not applied and the existing settings remain active.

- If the **Lock Pad Settings** button is deactivated and you load kit presets to different slots, the pad settings saved in the presets overwrite the existing pad settings.

  Any active pattern pads from the new preset overwrite the current pad settings on the associated pads. Inactive pads are not restored from the preset, that is, existing settings for these pads remain active.

Moving and Copying Pattern Pads

You can copy or move pattern pads with all their settings to other pattern pads of the same or a different pattern group.

- To move the active pattern pad with all its settings to another pad, drag the pad and drop it on the destination pad.
- To copy a pattern pad to another pad, hold down [Alt]/[Option] and drag the pad on the destination pad.
- To move or copy one or more pads onto other pads, use the context menu commands **Cut Pad**, **Copy Pad**, and **Paste Pad**.

  This way, you can move or copy multiple pads at the same time.

NOTE

You can also move or copy pads between pad groups. To do so, first drag the pad onto the group button for the group to which you want to move or copy the pad, then drop it onto the destination pad.

Overview Tab

The **Overview** tab shows which patterns and styles are assigned to the pattern pads of the 4 agents.



Cells in which a name is displayed have a pattern or style assigned. If a pattern is assigned to a pad, its background is gray and if a style is assigned, its background is dark blue.

The 4 columns represent the 4 agents. For each agent, the 16 pattern pads of the selected pattern group are displayed.

- To select a pattern pad of a specific agent, click the corresponding cell.

  The name of the selected pattern or style is displayed in the top section of the tab.

- To activate/deactivate a pad, click its button.

  Only active pads are played back.

- To find out where a user MIDI pattern is stored on your system, right-click the cell and select **Show in Explorer** (Win)/**Reveal in Finder** (Mac).

Assigning Patterns and Styles to Cells

You can assign patterns or styles to the cells on the **Overview** tab.

PROCEDURE

1. Move the mouse pointer over a cell so that an arrow icon is displayed on the right.
2. Click the arrow to open a window that shows the available patterns or styles.
3. Select an entry in the list.

4. Optional: To preview the pattern or style, trigger the pattern pad.
5. Double-click an entry to load it.

Unassigning Patterns and Styles

- To remove the assignment for a single pattern pad, right-click the cell and select **Clear**.
- To remove all pattern pad assignments for the 16 pads of an agent, right-click one of the cells in the corresponding column and select **Clear Column**.

Moving and Copying Patterns and Styles

- To switch the content of 2 cells, drag a cell to another cell.
- To copy a pattern or style of a cell to another cell, hold down [Alt]/[Option] and drag the cell to another cell.
- To move or copy patterns or styles to other groups, hold down [Alt]/[Option] and drag the cell first over the corresponding group button.

  This switches the **Overview** page to display this group. Now, you can drop the content on the destination cell.

NOTE

- Some agents do not support styles, for example, the Beat Agent. If you try to move or copy a style to a cell for an agent that does not support them, the styles are automatically converted to MIDI patterns.
- If you load a pattern group that contains styles into a slot for an agent that does not support styles, the styles are automatically converted to MIDI patterns.

Opening Patterns in the Pattern Editor

- To create a new pattern, double-click an empty cell.

  This opens the **Pattern** editor where you can enter events to create a new pattern.
- To edit an existing pattern, double-click the cell.

  This opens the **Pattern** editor where you can edit the events of the pattern.

NOTE

You can only edit patterns in the **Pattern** editor, not styles. If you want to edit your styles this way, you must first convert the part of the style as MIDI pattern.

RELATED LINKS

Converting Intros, Main Patterns, Fills, or Endings into MIDI Patterns on page 109
Pattern Editor on page 52

Managing Pattern Groups

You can save the 16 pads of a group with their patterns and settings as a pattern group. This allows you to quickly restore and reuse particular patterns and settings. Pattern groups include all pad settings, that is, the settings for **Exclusive Mode**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.

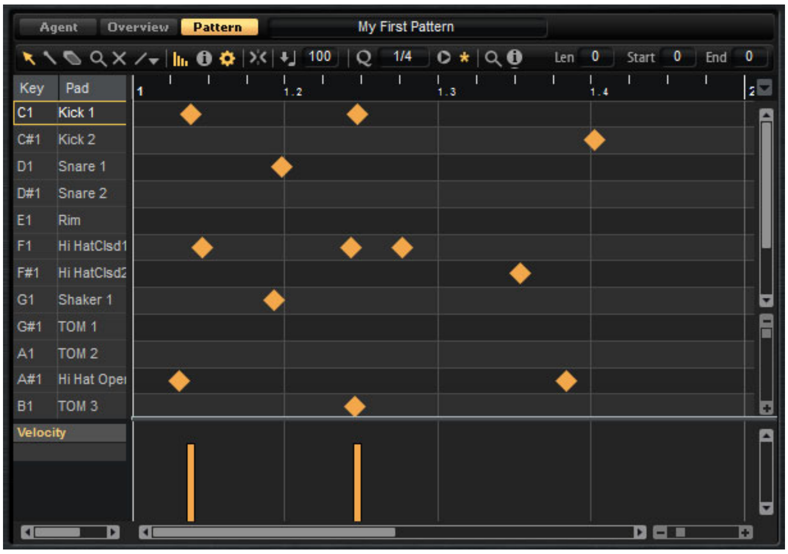
- To save the current pattern group for a kit, right-click the kit in the kit rack or the corresponding slot on the **Overview** tab and select **Save Pattern Group…**.
- To load a pattern group, right-click the kit in the kit rack and select **Load Pattern Group…**.

NOTE

If you load a pattern group, the pad settings are only restored on empty pads. If you have assigned a pattern to a pad, your pad settings are not overwritten by the pattern group.

Pattern Editor

In the **Pattern** editor, you can create and edit MIDI drum patterns.



- To open the **Pattern** editor, click the **Pattern** tab on the **Edit** page.

The editor is subdivided into several sections:

- The title bar showing the name of the current pattern at the top.
- The toolbar below the title bar.
- The drum sounds list on the left.
- The event display on the right. In the event display, the drum notes are shown.
- The controller lane at the bottom.

Drum Sounds List

In the list on the left, the drum sounds are listed. What is shown in the list depends on the **Visibility** setting on the **Configuration** pop-up menu.

The columns show the key, the pad name, the quantize setting, and the mute status of the pads.

NOTE

The column sorting is fixed, you cannot change it.

Drum Sounds List Context Menu

In the column header, the following menu options are available on the context menu:

Select All Notes

Selects all notes in the **Pattern** editor.

Clear Pattern

Deletes all notes in the **Pattern** editor.

Delete Double Notes

Deletes all double notes in the **Pattern** editor, that is, all notes that are placed on top of other notes at the exact same positions.

Double notes can occur when quantizing, drawing in notes, etc.

Trim Pattern to Start/End

Deletes all notes outside the pattern start and end markers.

Duplicate Pattern

Copies all events between the pattern start and end markers and pastes them after the end marker. If any events are located after the end marker, these are deleted.

Classify Pattern

- **Use Best Classified Slices**: Moves the notes of each class to the cleanest sounding slice of the class.

  For example, if a sliced loop has clean sounding kicks and kicks with a crash or hihat on top, **Use Best Classified Slices** moves the notes to the slice with the cleanest sounding kick. This way, the sliced loop plays only with the cleanest sounding slices.
- **Use Longest Slices**: Moves the notes of each class to the longest slice of the class.

  This is useful if you want to play a sliced loop slower than its original tempo. If you slow down the tempo of a sliced loop, shorter slices can produce gaps. But if the sliced loop plays only with the longest slice of each class, these gaps are avoided.

On the context menu for the instrument lanes, the following options are available:

Select All Notes on Key

Selects all notes on the selected key.

Delete All Notes on Key

Deletes all notes on the selected key.

Delete Double Notes on Key

Deletes all double notes on the selected key, that is, all notes that are placed on top of other notes at the exact same positions.

Double notes can occur when quantizing, drawing in notes, etc.

Toolbar

The toolbar contains tools, visibility options, and settings for creating and editing your patterns in the **Pattern** editor.



Object Selection

Use this tool to select drum notes.

Drumstick

Use this tool to draw in individual drum notes. To remove a note, click on it.

Erase

Use this tool to remove drum notes.

Zoom

Use this tool to zoom in on the click position. Hold down [Alt]/[Option] to zoom out.

Mute

Use this tool to mute individual drum notes.

Line

Use this tool to enter a line of drum notes or controller values.

Show Controller Lane

Activate this button to show the controller lane at the bottom of the editor. In the controller lane, you can enter and edit MIDI controller values.

Show Note Length

Switches the display of the notes between diamonds and bars. If bars are shown, you can edit the note length.

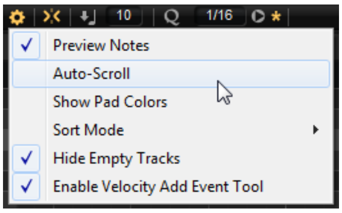
Show Info Line

Shows/Hides the info line. The info line shows the start, end, length, key, and velocity of the selected note event.

- To edit a parameter, double-click on the value, enter a new value, and press [Return].

Configuration

If you click the **Configuration** button, the following options are available:



Preview Notes

If this button is activated, notes are played back automatically when you create or select them.

Auto-Scroll

Activates/Deactivates auto-scroll.

If **Auto-Scroll** is activated, the grid scrolls automatically during playback so that the position cursor is always visible.

Show Pad Colors

If this button is activated, the notes in the editor are shown in the colors of the corresponding pads.

This allows you to keep a better overview over the different instruments if you are working with sliced loops that have been classified into kick, snare, hihat, etc.

Visibility

- If you select **Show All Keys**, the list is sorted chromatically, starting with the lowest key (C-2) at the top and ending with the highest key (G8) at the bottom of the list.
- Select **Show Keys with Events** to show all keys for which MIDI notes are available at the top of the list. Keys that do not contain MIDI notes are not shown.
- Select **Show Keys with Pad Assignments** to show all keys for which samples are assigned to the pads. Keys without sample assignments are not shown.

Create Notes when drawing Velocity

If this is activated, MIDI note events are automatically created when you draw in velocity events on the controller lane.

To the right of the **Configuration** button, the following tools and options are available:

Snap

- If **Snap** is activated, notes snap to the grid when you create or move them.

- If **Snap** is deactivated, you can move notes freely to any position.

Velocity for new notes

Determines the velocity of notes that are entered in the **Pattern** editor.

- Click the button to select one of the 4 predefined velocity values, or enter the velocity value directly in the value field on the right.

Iterative Quantize On/Off

Determines whether the notes are quantized exactly to the set quantize grid, or whether they are quantized iteratively, that is, moved half the way to the next quantize note value.

Global Quantize On/Off

Allows you to select which value is used when **Snap** is activated – the global quantize value on the toolbar or the individual quantize values for the drum sounds.

Record MIDI

Enables the live recording of MIDI events.

Auto Quantize

If this button is activated, Groove Agent automatically quantizes the recorded notes according to either the note value set in the **Q** column of the instrument or, if **Global Quantize** is activated, according to the global quantization note value.

Metronome

Activates/Deactivates the metronome for live recording of MIDI events.

Precount Click

Activates/Deactivates a 1-bar precount for the metronome for live recording of MIDI events.

Metronome Volume

Sets the volume of the click for live recording of MIDI events. To reset the setting, [Ctrl]/[Command]-click the button.

Pattern Length

Displays the length of the pattern.

- To change the pattern length, enter a new value.

Start Beat

Displays the start beat of the pattern.

- To change the pattern start, enter a new value or drag the start marker in the display to a new position.

NOTE

Notes before the pattern start are not played back. However, they are not deleted when you change the pattern start.

End Beat

Displays the end beat of the pattern.

- To change the pattern end, enter a new value or drag the end marker in the display to a new position.

NOTE

Notes after the pattern end are not played back. However, they are not deleted when you change the pattern end.

Sign (time signature)

Determines the time signature. You can enter the new signature as fractions of beats.

Creating and Editing Patterns

PREREQUISITE

- To edit an existing pattern, select the corresponding pad and open the **Pattern** editor.
- To create a new user pattern, select an empty pad and open the **Pattern** editor.

PROCEDURE

1. Select the drumstick tool.
2. Enter new notes or modify the existing notes.
3. Optional: Add controller values for the selected drum sound by using the **Line** or the **Draw** tool in the controller lane.
4. Optional: Enter a name for the pattern in the title bar.
5. Click the **Save MIDI Pattern** button in the title bar.

RESULT

The pattern is saved in the `User` folder and can now be loaded via the pattern menu on the title bar.

Entering, Editing, and Previewing Notes

- To enter notes, select the **Drumstick** tool and click in the event display.

  To enter a note and specify its velocity at the same time, hold down [Ctrl]/[Command]-[Shift], click in the event display and drag up to increase the velocity, and down to decrease the velocity.
- To preview an instrument, click in the **Key** column for the Instrument.
- To mute a drum sound, click in the **Mute** column for the sound.

- To change the length of a note, activate the **Show Note Length** button on the toolbar, move the mouse pointer over the border of the note so that a double-arrow is shown, then click and drag left or right.

  If **Snap to Grid** is activated, the note end or start snaps to the grid when you change the note length.
- To move a note, drag it to another position.
- To delete a note, click it with the **Erase** tool.
- To cut, copy, and paste notes, use the standard key commands.

  Notes are pasted at the cursor position.
- To duplicate notes, select them and press [Ctrl]/[Command]-[D].

  Duplicated notes are inserted after the last note of the selection, according to the set grid.

NOTE

When entering, editing, and duplicating notes, double notes can occur, that is, notes that are placed exactly on top of other notes. To remedy this, right-click the header of the drum sounds list and select **Delete Double Notes**.

Quantizing Notes

You can draw notes with a global quantization grid or with an individual quantization grid for each instrument.

- To draw notes with the global quantization grid, set the **Quantize Presets** pop-up menu to the quantize value that you want to use and activate the **Global Quantize** button.

  NOTE

  If you activate **Iterative Quantize**, the notes are not aligned with the exact quantize note positions, but are moved halfway there.
- To change the quantize value for a pad, click the **Q** column for the sound and select another value from the pop-up menu.

Defining the Length of a Pattern

- To define the length of the pattern, drag the end marker on the time line.

  This is useful if you started with an empty pattern or if you want to have a pause behind the last MIDI event of the pattern.

  If you drag the end marker to the left and the bars behind the end marker are empty, the length of the pattern is shortened automatically.

  If you drag the end marker to the left and the bars behind the end marker contain MIDI events, the length of the pattern is shortened only to the bar that contains the last MIDI event. No MIDI events are deleted.

You can also set the start and end positions for a pattern manually on the **Agent** tab.

Defining the Playback Range

You can specify the range of the pattern that you want to be played back.

- To define which part of a pattern is played back, drag the start and end markers of the pattern on the time line.

  MIDI events before the start or after the end marker are not played back. They are grayed out to indicate this.

Trimming Patterns

If you edit a pattern by changing its length, you can remove the notes and controllers that are no longer part of the pattern.

PROCEDURE

1. Set up the pattern start and end to encompass the range that you want to use for the pattern.
2. Right-click in the column header section of the drum sounds list, and select **Trim Pattern to Start/End**.

RESULT

All events outside the pattern start and end borders are removed.

Editing Controllers on the Controller lane

The controller lane below the event display shows MIDI controller events for the selected drum sound. You can show one MIDI controller at a time.

- To switch to another controller, click the name of the active controller and select another one from the list.
- To draw in controller events for the notes of the selected drum sound, move the mouse pointer over the controller lane, so that it turns into a Draw tool, and click.
- To draw in a series of controller events, use the **Line** tool, and click and drag in the controller lane.
- To control the open state of the hihat of an Acoustic Agent, select the controller **CC#4 Foot** and enter the controller events.

Line Tool Modes

To select the mode for the **Line** tool, click the tool button and select an option from the menu.

Line

In this mode, you can click and drag to create a straight line of controller values.

Parabola, Sine, Triangle, Square

In these modes, you can insert a series of controller events representing different curve shapes.

Paint

This mode allows you to freely draw in a series of controller events.

Recording MIDI Events Live

Instead of entering notes one by one using the tools in the **Pattern** editor, you can also record MIDI events live.

PROCEDURE

1. To enable the live recording of MIDI events, click the **Record MIDI** button on the tool bar of the pattern editor or the **Record** button in the transport section above the pad section.

   This enables MIDI recording. The **Record** button in the transport section blinks to indicate that it is armed.

2. Optional: Activate the **Metronome** and specify a **Precount Click**.
3. To start live recording, do one of the following:
   - Click the **Play** button in the pad section.
   - Trigger the pattern pad for which you want to record the notes.
   - Start playback in the sequencer application. This is especially useful if you want to record Groove Agent in the project context.
4. Play notes and MIDI controllers on your MIDI keyboard.

   If **Auto Quantize** is activated, the notes are recorded at the quantize grid positions.

   The recording runs in a cycle over the whole length of a pattern.

RESULT

The notes that you play are added to the existing notes in the pattern.

NOTE

If you record notes or controller events over already existing notes or controllers, these are replaced by the new ones.

NOTE

Jam Mode and MIDI Record cannot be used together. The **Record** button is not active in Jam Mode. If you activate Jam Mode while you record, recording is stopped.

Common Pad Settings

- Pads show the associated MIDI note in the top right corner.

  For pattern pads, you can change the MIDI note assignment. For instrument pads, you can only change this if **Use Hardware Controller Mapping** is activated.
- In the lower section, the name of the pad is displayed.
- If samples are assigned to an instrument pad, the LED above the pad lights up.
- If a MIDI file is mapped to a pattern pad, the LED above the pad lights up.
- A pad lights up if the associated MIDI note is triggered.
- A yellow frame around a pad indicates that this pad is selected for editing.

Pad Colors

You can colorize the instrument pads and the pattern pads using up to 16 different colors.

This can be used to improve the overview of instruments within your kit, for example. You can set the bass drum to one color, the snare to another, toms and cymbals to another, and so on.

- To apply a color to a pad or to several selected pads, open the context menu and select a color from the **Set Color** submenu.

Selecting Pads

Apart from the regular selection options, you can use the additional selection options on the pad context menu.

- **Select All Pads** – All 128 pads are selected.
- **Select All Pads in Group** – All 16 pads of the pad group are selected.
- **Invert Selection** – Selects all unselected pads and deselects all selected pads.
- **Invert Selection in Group** – As above, but only for the pad group.

Pad Functions

- To change the name of a pad, right-click the pad, select **Rename Pad** from the context menu, enter a new name and press [Enter].

  This is useful if the names of the samples are either too long or not very intuitive. Renaming pads also allows you to indicate that more than one sample is mapped to a pad, for example.

- You can edit multiple selected pads. The first selected pad shows a yellow frame, the rest of the selected pads a lighter yellow frame.
- To select a pad without triggering a sample or pattern, [Alt]/[Option]-click the pad.
- In Instrument mode, the pads can be used to trigger sounds. You can trigger them with different velocities. Velocities are lower the further down towards the bottom of a pad you click. Clicking towards the top of the pad results in higher velocities.
- To mute or solo an instrument pad, click the corresponding icon in the upper left corner of a pad. Click again to unsolo or unmute.
- To unmute or unsolo all instrument pads, click the **Reset All Mute**/**Reset All Solo** buttons below the pads.
- To remove samples from an instrument pad, right-click the pad and select **Remove All Samples** from the context menu.
- To reset a pad, right-click the pad and select **Reset Pad** from the context menu. To reset all 128 pads, right-click a pad and select **Reset All Pads** from the context menu.

  For instrument pads, this removes all samples and resets name, color, and trigger note for the pads to their default values.

  For pattern pads, this removes the MIDI file and the name from the pads and resets color and trigger note to the default values.

Beat Agent

Beat Agent is a full beat production instrument with all the tools and sounds to create amazing beats for any electronic or urban music genre.

100 amazing sounding drum kits are included, alongside all the advanced features that you need to edit existing kits and create your own ones. Beat Agent also excels in manipulating samples and loops, with features like automatic loop slicing, one-click drum hit replacement, an onboard FX rack and much, much more.

Sound Editing

On the **Edit** page for instrument pads, you set up the sound of the kits.

- To open the **Edit** page, click the **Edit** button in the upper right section of the plug-in panel.



The **Edit** page contains the **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice**, and **MIDI FX** tabs.

Absolute and Relative Editing

When editing multiple samples, you can either change values absolutely for all the samples (**ABS**) or make relative changes (**REL**), depending on the setting of the corresponding button on the toolbar.

- If you use absolute editing and you change a parameter from 50% to 60% for one sample, all other samples are also set to 60%.
- If you use relative editing and you change a parameter from 50% to 60% in one zone, another selected zone that was set to 70% is set to 80%.

NOTE

Relative changes can be made for all parameters that can be adjusted continuously. Changes of parameters that select one of multiple modes or switch between two states are always absolute.

Editing Selection or All

You can apply your editing either to the selection (**SEL**) or to all samples of the pad (**PAD**), depending on the setting of the corresponding button on the toolbar.

Assigning Samples to Pads

You can assign samples to pads by using drag and drop, replace existing samples using the Mapping View context menu, or add samples to pads using the **Browser**.

Assigning Samples to Pads using Drag and Drop

You can drag one or more samples from the Explorer/Finder and from your host application onto Groove Agent. Samples can be mapped to the same pad, or to different pads.

You can drag files from the following locations:

- MediaBay
- Project window
- Pool
- Sample Editor (regions)
- Audio Part Editor
- LoopMash slices
- To assign a sample to a pad, drag it onto the pad.

When you drag one or more samples onto a pad, the drop icons are shown. These determine whether the samples are added to the pad, whether the current sample is replaced with the one you are dragging, or whether the samples that you drag are assigned to multiple consecutive pads.

- Drag samples to the topmost drop icon to add them to the pad.

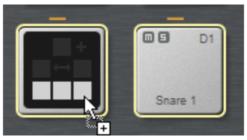
  You can assign up to 8 samples to a pad.

- Drag one or more samples to the middle drop icon to replace the currently assigned samples with the ones that you are dragging.

- Drag several samples to the lowest drop icon to assign them to several consecutive pads in one or in several groups.

  A yellow border is shown around the pads that receive one of the samples.

  NOTE

  How many samples can be dropped to several pads depends on the number of available pads.

  If Groove Agent cannot supply a sufficient number of free pads for the number of dropped samples, a dialog is displayed, allowing you to proceed or cancel the operation. If pads already contained samples, these are replaced.

RELATED LINKS

Mapping View on page 67

Moving and Copying Samples between Pads

Samples can be moved and copied between pads.

- To move the samples from one pad to another pad, drag the pad to either the top, the middle, or the bottom drop icon of the destination pad.

  NOTE

  To copy the samples instead of moving them, keep [Alt]/[Option] pressed when dragging the samples.

  NOTE

  When you copy pads that are part of a sliced loop, they are pasted as normal instrument pads, that is, they are no longer related to the loop.

Moving and Copying Samples between Groups

To move or copy the samples to pads in another group, drag the samples on the group button first to show the group, and then to the new pad.

The options are the same as when moving samples between pads of the same group.

Moving Sliced Loops

You can move sliced loops with one drag and drop operation.

- Drag the first slice of the loop and move it onto the pad section.

  When you start dragging, Groove Agent shows the pads on which the sliced loop can be dropped, that is, the pads that are followed by enough empty pads to insert all the slices. Pads on which the loop cannot be dropped are grayed out.
- Drop the slice on the pad from which you want to start inserting slices.

Changing the Order of Pads

By default, instrument pads are sorted chromatically, based on the standard mapping. However, in some cases, you may want to display pads from other groups within a particular group. Therefore, you can exchange the position of pads.

For example, often a second bass drum is mapped to B0, which can be found in pad group 2. Most of the other common drum kit instruments are, however, located in group 3. If you want to see the second bass drum together with the other instruments of group 3, exchange the B0 pad with an unused pad in group 3.

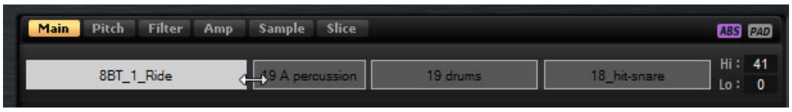
- To exchange 2 pads, hold down [Shift] and drag one pad onto another pad.

  This exchanges the entire contents of the pads with all their settings.

- To see whether the order of the pads differs from the standard sorting, you can either check the trigger notes of the pads to see whether they are mapped chromatically or not, or you can click the **Info** button to see the pad index of all pads.
- To reset the order of all pads to a chromatic order, open the context menu for a pad and select **Reset Pad Order**.

Mapping View

The mapping view shows the current sample mapping of the selected pad.



You can replace and remove samples in the mapping view and adjust their velocity ranges. The focused sample is displayed in a lighter color.

NOTE

The mapping view always shows the velocity ranges, even if they are not used to trigger samples. However, the values only have an effect in Velocity mode.

Changing the Velocity Ranges of Samples

- Select the sample in the mapping view and enter new values in the **Hi** and **Lo** fields on the right.
- Position the mouse between two samples, so that a double-arrow is shown, and drag to the left or right.

NOTE

Changing the velocity range of a sample automatically adapts adjacent samples, that is, velocity ranges cannot overlap.

Editing the Mapping of a Pad

A pad can contain up to 8 samples.



- You can add samples by dropping them onto the mapping view. They can be inserted between two other samples, behind the last sample, or in front of the first sample. This is indicated by a red insert line.
- To replace a sample, drag a new sample onto an existing sample. Which sample will be replaced is indicated by a red frame.

- To change the order of the samples, drag them to a new position.
- To map a sample to another pad, drag it onto the pad.

  This removes the sample from the current pad. To map the sample to another pad without losing the current mapping, hold down [Alt]/[Option] while dragging.

Replacing Samples

You can replace individual samples in the Mapping View with other samples on your hard disk.

PROCEDURE

1. Right-click the sample and select **Replace Sample** from the context menu.
2. In the file dialog, navigate to the file that you want to use instead, select it, and click **Open**.

RESULT

The sample is replaced.

Removing Samples From Pads

- To remove a sample from a pad, right-click it and select **Remove Sample** from the context menu.
- To remove all samples of a pad, right-click one of the samples and select **Remove Selected Samples**.

NOTE

If the **PAD/SEL** button is set to **PAD**, you cannot select individual samples and **Remove Selected Samples** removes all samples of the pad.

Main Tab

The **Main** tab gives you access to the sample mapping of the pad as well as to the most important parameters, like **Volume**, **Pan**, **Cutoff** etc.

The **Main** tab also shows a simplified sample editor. You can adjust the sample start and end markers as well as fade-in and fade-out markers and fade curves in the display.

Mode

Determines the trigger mode for the samples of a pad:

- In **Velocity** mode, the incoming velocity determines which sample is played.

- In **Layer** mode, all samples are played at the same time, regardless of their velocity.
- In **Round Robin** mode, the samples are played repeatedly one after the other, from left to right.
- In **Random** mode, samples are played randomly. Repetitions can occur.
- In **Random Exclusive** mode, samples are played randomly, but repetitions are not allowed.

Poly

Sets the maximum polyphony of a pad. For example, if this is set to 4, you can trigger a pad 4 times before notes are stolen.

NOTE

The polyphony value represents the number of notes that can sound simultaneously, therefore triggering layered samples on a pad may lead to a much higher number of actual sample voices.

Fade

Specifies the time it takes for a voice to fade out when voices are stolen.

NOTE

You can specify different fade settings for the different samples of a pad.

Exclusive Group

This allows you to assign a pad to one of 32 exclusive groups. Pads within a group are never played back simultaneously. When a new note is played, the previous note stops.

Volume

Sets the level of the sample.

Pan

Sets the position of the sample in the stereo panorama.

Coarse

Adjusts the tuning in semitones.

Fine

Adjusts the fine tuning in cents.

Cutoff

Controls the cutoff frequency of the filter.

NOTE

Cutoff, **Resonance**, and **Distortion** are only available if a filter is used.

Resonance

Sets the filter resonance.

Distortion

Sets the amount of distortion. The effect of this parameter depends on the selected filter mode.

Output

The output to which the samples are routed.

- By default, samples are routed to the **Kit** mixer, where they are also sent through the insert effects.
- You can route samples to one of the 16 agent busses that are available on the **Agent** submenu. If samples are sent to an agent bus, they are also sent through the insert effects of this bus.
- You can route samples to one of the 16 available stereo outputs. The first stereo out is always the Master output. This output is always active and can also contain insert effects.
- You can also route a pad directly to one of the 4 AUX channels, to create sub groups, for example.

NOTE

Samples that are routed to an output that is deactivated in your host application are automatically sent to the Master output of the plug-in.

Playback Quality

Sets the quality.

- **Standard**: Select this mode to play back the samples with their original bit depth and sample rate.
- **Vintage**: Select this mode to emulate the sound quality of early 12-bit drum machines. The detuning of the samples produces the typical aliasing effect. The sample rate is limited to 26040 Hz.
- **Turntable** mode is similar to **Vintage** mode. The samples are played with 12bit/26040 Hz. Use this mode to emulate the typical workflow of hip hop producers. Because the first digital drum machines only had a very limited amount of RAM, turntables were sampled at a speed of 45 RPM instead of 33 1/3 RPM. This way, more samples could be saved into the available RAM. During playback, the samples were tuned down, to correct for the change in pitch. This added the typical crunch and aliasing that the early drum machines are famous for.

NOTE

If **Vintage** or **Turntable** is selected for a sample, you cannot edit the sample using the AudioWarp functions on the **Sample** tab. If you try to select one of these modes for a sample that uses AudioWarp, a warning message is displayed.

Filter Type

Sets the filter type. You can choose between **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** and **Rate Reduction**.

To deactivate the filter, select **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12, and 6 are low-pass filters with 24, 18, 12, and 6 dB/oct. Frequencies above the cutoff are attenuated.
- BP 12 and BP 24 are band-pass filters with 12 and 24dB/oct. Frequencies below and above the cutoff are attenuated.
- HP6+LP18 and HP6+LP12 are combinations of a high-pass filter with 6dB/oct and a low-pass filter with 18 and 12dB/oct, respectively (asymmetric band-pass filter). Frequencies below and above the cutoff are attenuated. Attenuation is more pronounced for the frequencies above the cutoff.
- HP12+LP6 and HP18+LP6 are combinations of a high-pass filter with 12 and 18dB/oct and a low-pass filter with 6dB/oct (asymmetric band-pass filter). Frequencies below and above the cutoff are attenuated. Attenuation is more pronounced for the frequencies below the cutoff.
- HP 24, 18, 12, and 6 are high-pass filters with 24, 18, 12, and 6dB/oct. Frequencies below the cutoff are attenuated.
- BR 12 and BR 24 are band-reject filters with 12 and 24dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.
- BR12+LP6 and BR12+LP12 are combinations of a band-reject filter with 12dB/oct and a low-pass filter with 6 and 12dB/oct, respectively. Frequencies around and above the cutoff are attenuated.
- BP12+BR12 is a band-pass filter with 12dB/oct plus a band-reject filter with 12dB/oct. Frequencies below, above, and around the cutoff are attenuated.
- HP6+BR12 and HP12+BR12 are combinations of a high-pass filter with 6 and 12dB/oct and a band-reject filter with 12dB/oct. Frequencies below and around the cutoff are attenuated.
- AP is an all-pass filter with 18 dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.
- AP+LP6 is an all-pass filter with 18dB/oct plus a low-pass filter with 6dB/oct. Frequencies around and above the cutoff are attenuated.
- HP6+AP is a high-pass filter with 6dB/oct plus an all-pass filter with 18dB/oct. Frequencies around and below the cutoff are attenuated.

Editing the Envelope

An envelope section is available on the **Pitch**, **Filter**, and **Amp** tabs. Each multisegment envelope has up to 128 nodes with the **Time**, **Level**, and **Curve** parameters. The nodes and their parameters specify the overall shape of the envelope. You can edit one or multiple nodes in the graphical envelope editor or by entering values.

Fixed

- If **Fixed** is activated and you move selected nodes on the time axis, only the selected nodes are moved.
- If **Fixed** is deactivated, all nodes that follow the edited nodes are also moved.

Snap

You can select a second envelope to be displayed in the background of the edited envelope. If **Snap** is activated and you change the position of nodes, they snap to the nodes of the envelope that is shown in the background.

- To specify the envelope for the background, open the pop-up menu to the right of the **Snap** button and select an envelope from the list.

Selecting Nodes

- To select a node, click on it in the graphical editor.

  Selected nodes turn light blue. The focused node is indicated by an orange frame. The value fields to the left of the graphical envelope editor display the parameters of the focused node.
- If multiple nodes are selected, you can use the **Node** pop-up menu to set the focus to a different node without losing the current selection.
- To add a node to a selection, [Shift]-click the node. Selected nodes are edited together.
- You can select multiple nodes by drawing a rectangle around the nodes with the mouse.
- If the graphical editor has the focus, you can select the next or the previous node with the left and right arrow keys.

Adjusting the Time Parameter

The **Time** parameter specifies the period of time between two nodes. Depending on the **Sync** mode, the **Time** parameter is displayed in milliseconds and seconds, or in fractions of beats.

- To set the **Time** parameter, select the nodes that you want to adjust and enter a value in the **Time** field.
- You can also adjust the **Time** parameter in the graphical envelope editor, by dragging the nodes left or right, to decrease or to increase the time span.

  For a higher resolution, hold [Shift] while moving the nodes.

  To limit the movement to the time axis, that is, to change only the horizontal position of a node, hold down [Ctrl]/[Command] while dragging.

Adjusting the Level Parameter

The **Level** parameter specifies the amplitude of the envelope at the position set by the **Time** parameter.

- To set the **Level** parameter, select the nodes that you want to adjust and enter a value in the **Level** field.
- You can also adjust the **Level** parameter in the graphical envelope editor by dragging the selected nodes up or down, to decrease or increase the levels.

  For a higher resolution, hold [Shift] while moving the nodes.

  To limit the movement to the level axis, that is, to change only the vertical position of a node, hold down [Alt]/[Option] while dragging.

Adjusting the Curve Parameter

The **Curve** parameter allows you to adjust the curvature of the envelope curve between two nodes from linear to logarithmic or exponential behavior.

- To set the **Curve** parameter, select the nodes that you want to adjust and enter a value in the **Curve** field. Positive curve values change the curvature towards logarithmic and negative values towards exponential behavior.
- You can also adjust the **Curve** parameter in the graphical envelope editor by dragging the curve between two nodes.

  [Ctrl]/[Command]-click a curve to reset it to linear.

Adding and Removing Nodes

All nodes added after the sustain node always affect the release phase of the envelope.

- To add a node, double-click at the position where you want to add the node.
- To remove a node, double-click it.
- To delete several selected nodes, press [Delete] or [Backspace].

NOTE

You cannot remove the first, the last, or the sustain node.

Adding Nodes Using the Fill Function

The **Fill** function allows you to add multiple envelope nodes after the selected nodes.

PROCEDURE

1. On the pop-up menu to the right of the **Fill** button, select the number of nodes that you want to add.
2. In the graphical envelope editor, select the node after which you want to add nodes.

   If several nodes are selected, the new nodes are inserted after the last selected node.

   If the **Fixed** function is deactivated, the added nodes are placed with the interval specified by the Time parameter of the selected node. If multiple nodes are selected, the interval is specified by the focused node.

   By activating **Sync**, you can specify the interval with the **Sync** note value. For example, if 1/4 is selected, new nodes are added at exact quarter note intervals.

   If the **Fixed** function is activated, the added nodes fill the space between the last selected node and the following one.
3. Click the **Fill** button.

RESULT

The nodes are added.

Using Sync

You can synchronize the envelopes to the tempo of your host application. This allows you to set envelope times that relate to musical time intervals, regardless of any tempo changes.

PROCEDURE

1. Click **Sync** to activate sync mode for the envelope.

   Sync mode is active if the button is highlighted. A grid spaced in fractions of beats is displayed in the graphical envelope editor.
2. On the pop-up menu located to the right of the **Sync** button, select a note value.

   This sets the resolution of the grid.

   NOTE

   The **Time** field of a node displays times in fractions of beats. The fraction is always reduced to the smallest possible value. 2/16 is displayed as 1/8, for example.

3. To use triplet note values, activate the **T** button.
   - Envelope nodes that do not exactly match a note value display the closest note value.
   - Nodes that exactly match a note value are indicated by a red dot inside the handle of the node. This is useful if you switch the grid between triplets and normal note values, for example. The triplet nodes still indicate that they match a note value, even if the grid shows normal note values.
4. You can also enter note values and triplets manually in the value field.

Envelope Modes

On the **Mode** pop-up menu, you can select one of 4 envelope modes, to specify how the envelope is played back each time you hit a key.

Sustain

The envelope starts playback from the first node to its sustain. The sustain level is held as long as you play the note. When you release the note, the envelope continues with the phases after the sustain. This mode is ideal for looped samples.

Loop

The envelope starts playback from the first node to the loop nodes. The loop is repeated for as long as the key is held. The envelope plays the phases after the sustain when you release the note. This mode is ideal for adding motion to the sustain.

One Shot

The envelope is played from the first to the last node, even if you release the key. The envelope has no sustain. This mode is ideal for drum samples.

Sample Loop

Preserves the natural attack of the sample. The decay of the envelope does not start until the sample has reached the sample loop start.

If you set the second node to the maximum level and use the following nodes to shape the decay during the loop phase of the sample, the envelope only affects the loop phase. The attack of the envelope is still executed.

Setting Up the Loop

You can set up the envelope to repeat its playback between the selected nodes.

PROCEDURE

1. Set the envelope mode to **Loop**.
2. Adjust the loop with the graphical envelope editor.

3. The loop is indicated by the green region in the graphical envelope editor. Specify the loop start and end by dragging the borders of the region.

   The loop region can only be set up in the decay phase of the envelope.

Pitch Tab

Key Range

Activate this button to specify the key range of the sample, that is, the range over which it is mapped chromatically to pads.

- **Low Key** specifies the first key for the mapping.
- **High Key** specifies the last key for the mapping.

If you deactivate the **Key Range** button, the **Low Key** and **High Key** fields are reset.

Fixed Pitch

- If **Fixed Pitch** is deactivated, the sample plays chromatically within the key range.
- If **Fixed Pitch** is activated, the sample plays with its original pitch on all of the keys within the key range. This is useful if you want to layer a pad with the neighboring pads, for example.

Coarse

Adjusts the tuning in semitones.

Fine

Adjusts the fine tuning in cents.

Random

Determines how much the pitch of a sample is changed randomly with each note that is played.

Env Amnt

Determines how much the pitch is affected by the pitch envelope.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determines how the velocity affects the level of the envelope. The level depends on this parameter and on how hard you hit a key. Positive values increase the level of the envelope the harder you hit a key. Negative values decrease the level of the envelope the harder you hit a key.

Time Velocity (Vel>Time)

Adjusts the influence of velocity on the phases of the envelope. Positive values decrease the times for higher velocity values. Negative values increase the times for higher velocity values.

Segments

Here, you can select which phases of the envelope are affected by the **Time Velocity** parameter.

- **Attack** – The velocity affects the attack only.
- **Attack + Decay** – The velocity affects all phases until the sustain.
- **Decay** – The velocity affects all phases until the sustain but without the attack.
- **Attack + Release** – The velocity affects the attack and the release phases.
- **All** – The velocity affects all phases.

Level Velocity Curve

You can select the curve type to specify how the incoming velocity translates to the level of the envelope. The characteristic of each curve is displayed by a small icon.

Mapping Samples Chromatically over Multiple Pads

The **Key Range** settings on the **Pitch** tab allow you to map samples chromatically over multiple pads.

NOTE

If **Edit Selected Sample or Pad** (**SEL**) is activated, you adjust the key range for each sample individually.

PROCEDURE

1. Set up the range with the **Low Key** and **High Key** value fields.

   When you adjust the key range for chromatically mapped samples, the pads within the key range inherit the name of the pad to which the original sample is assigned. The name is only set if the corresponding pad does not have a name. The offset in semitones from the original pad is added as suffix to the name. This helps you to find the original pad more easily.

2. Optional: Set up the **Fixed Pitch** parameter.
   - If **Fixed Pitch** is activated, the sample is played with its original pitch on all the pads in the key range.
   - If **Fixed Pitch** is deactivated, the sample is played chromatically within the key range.

RESULT

The samples are mapped to the pads. An icon with two notes indicates which pads play a chromatically mapped sample.

AFTER COMPLETING THIS TASK

The context menu of pads that contain chromatically mapped samples offers the **Chromatically Mapped from** function, allowing you to locate the original pad for the mapped samples. The original pad itself does not contain this function.

Filter Tab

The **Filter** tab allows you to adjust the tone color of the sound. The filter envelope controls the cutoff frequency to shape the harmonic content over time.

Filter Type

Sets the filter type. You can choose between **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** and **Rate Reduction**.

To deactivate the filter, select **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12, and 6 are low-pass filters with 24, 18, 12, and 6 dB/oct. Frequencies above the cutoff are attenuated.
- BP 12 and BP 24 are band-pass filters with 12 and 24dB/oct. Frequencies below and above the cutoff are attenuated.
- HP6+LP18 and HP6+LP12 are combinations of a high-pass filter with 6dB/oct and a low-pass filter with 18 and 12dB/oct, respectively (asymmetric band-pass filter). Frequencies below and above the cutoff are attenuated. Attenuation is more pronounced for the frequencies above the cutoff.
- HP12+LP6 and HP18+LP6 are combinations of a high-pass filter with 12 and 18dB/oct and a low-pass filter with 6dB/oct (asymmetric band-pass filter). Frequencies below and above the cutoff are attenuated. Attenuation is more pronounced for the frequencies below the cutoff.
- HP 24, 18, 12, and 6 are high-pass filters with 24, 18, 12, and 6dB/oct. Frequencies below the cutoff are attenuated.
- BR 12 and BR 24 are band-reject filters with 12 and 24dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.

- BR12+LP6 and BR12+LP12 are combinations of a band-reject filter with 12dB/oct and a low-pass filter with 6 and 12dB/oct, respectively. Frequencies around and above the cutoff are attenuated.
- BP12+BR12 is a band-pass filter with 12dB/oct plus a band-reject filter with 12dB/oct. Frequencies below, above, and around the cutoff are attenuated.
- HP6+BR12 and HP12+BR12 are combinations of a high-pass filter with 6 and 12dB/oct and a band-reject filter with 12dB/oct. Frequencies below and around the cutoff are attenuated.
- AP is an all-pass filter with 18 dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.
- AP+LP6 is an all-pass filter with 18dB/oct plus a low-pass filter with 6dB/oct. Frequencies around and above the cutoff are attenuated.
- HP6+AP is a high-pass filter with 6dB/oct plus an all-pass filter with 18dB/oct. Frequencies around and below the cutoff are attenuated.

Cutoff

Controls the cutoff frequency of the filter.

Resonance

Sets the filter resonance.

Distortion

Sets the amount of distortion. The effect of this parameter depends on the selected filter mode.

Velocity

This parameter determines the influence that velocity has on the cutoff frequency. If **Velocity** is set to 0%, the setting has no effect. At any other value, the cutoff frequency changes with the velocity.

Env Amnt

Determines how much the filter is affected by the filter envelope.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determines how the velocity affects the level of the envelope. The level depends on this parameter and on how hard you hit a key. Positive values increase the level of the envelope the harder you hit a key. Negative values decrease the level of the envelope the harder you hit a key.

Time Velocity (Vel>Time)

Adjusts the influence of velocity on the phases of the envelope. Positive values decrease the times for higher velocity values. Negative values increase the times for higher velocity values.

Segments

Here, you can select which phases of the envelope are affected by the **Time Velocity** parameter.

- **Attack** – The velocity affects the attack only.
- **Attack + Decay** – The velocity affects all phases until the sustain.

- **Decay** – The velocity affects all phases until the sustain but without the attack.
- **Attack + Release** – The velocity affects the attack and the release phases.
- **All** – The velocity affects all phases.

Level Velocity Curve

You can select the curve type to specify how the incoming velocity translates to the level of the envelope. The characteristic of each curve is displayed by a small icon.

RELATED LINKS

Editing the Envelope on page 71

Amp Tab

Volume

Sets the level of the sample.

Pan

Sets the position of the sample in the stereo panorama.

AUX 1-4

Here, you can specify the signal level that is sent to the 4 integrated AUX FX channels.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determines how the velocity affects the level of the envelope. The level depends on this parameter and on how hard you hit a key. Positive values increase the level of the envelope the harder you hit a key. Negative values decrease the level of the envelope the harder you hit a key.

Time Velocity (Vel>Time)

Adjusts the influence of velocity on the phases of the envelope. Positive values decrease the times for higher velocity values. Negative values increase the times for higher velocity values.

Segments

Here, you can select which phases of the envelope are affected by the **Time Velocity** parameter.

- **Attack** – The velocity affects the attack only.
- **Attack + Decay** – The velocity affects all phases until the sustain.
- **Decay** – The velocity affects all phases until the sustain but without the attack.
- **Attack + Release** – The velocity affects the attack and the release phases.
- **All** – The velocity affects all phases.

Level Velocity Curve

You can select the curve type to specify how the incoming velocity translates to the level of the envelope. The characteristic of each curve is displayed by a small icon.

Output

The output to which the samples are routed.

- By default, samples are routed to the **Kit** mixer, where they are also sent through the insert effects.
- You can route samples to one of the 16 agent busses that are available on the **Agent** submenu. If samples are sent to an agent bus, they are also sent through the insert effects of this bus.
- You can route samples to one of the 16 available stereo outputs. The first stereo out is always the Master output. This output is always active and can also contain insert effects.
- You can also route a pad directly to one of the 4 AUX channels, to create sub groups, for example.

NOTE

Samples that are routed to an output that is deactivated in your host application are automatically sent to the Master output of the plug-in.

Norm (Use Normalized Velocity)

- If you are working with normalized samples, keep this button deactivated.
- If you are using velocity-layered samples that are not normalized, activate this button. Otherwise, you might create unrealistic level transitions between different velocity layers when setting the **Vel<Lev** parameter.

Sample Tab

The **Sample** tab is divided into different sections. The upper section shows the waveform display and the lower section gives you access to all relevant sample parameters.

Toolbar

The toolbar contains different tools for editing sample markers, loop markers, and slices.

Play Sample

Activate this button to play back the raw sample.

Play Selection Looped

Activate this button to play back the selection repeatedly.

Auto Scroll

If this button is activated, the waveform display is scrolled during playback, keeping the playback cursor visible.

Follow Sample Playback

Activate this button to see a play locator when triggering a sample via MIDI.

Range Selection Tool

Click and drag with this tool to create a selection.

Zoom Tool

If this tool is selected, you can click in the waveform to zoom in on the position where you click.

Play Tool

If this tool is selected, click in the waveform display to play back the sample. It is played back from this position until you release the mouse button.

Scrub Tool

If this tool is selected, you can click in the waveform and drag sideways to play back the audio. The playback direction and speed depend on how far you move the mouse left or right from the position you clicked.

Snap

If the Snap button is activated, the selection start and end points and markers snap to other markers.

Snap to Zero Crossing

If this button is activated, markers and selection start and end points are only placed at zero crossings (positions in the audio where the amplitude is zero). This helps you avoid pops and clicks that are caused by sudden amplitude changes.

Edit Loop

If this icon is activated, the editor shows the looped region repeatedly instead of the original sample data. This provides a better overview over the transition between loop end and loop start and allows you to set the loop markers to the best positions.

If loop mode is deactivated when you activate the **Edit Loop** icon, loop mode is automatically set to **Continuous** and the loop markers are placed at the start and end of the sample.

Show Resulting Loop Crossfade

Activate this button to see the effect of your crossfade settings in the waveform display. If this button is activated, the resulting waveform is displayed in red.

NOTE

This button only has an effect if **Edit Loop** is activated.

Trim Sample

Trims the sample, either to the selection, or to the range that is set with the sample start/end markers.

Normalize Sample

Normalizes the sample by detecting the highest peak level of the sample and adjusting the gain to reach a predefined level.

Normalize Level

Sets the level for the **Normalize** function.

Revert to Full Sample

Undoes the trimming, so that the entire sample is restored.

NOTE

After undoing the trim functions, make sure to set the start/end markers to their original positions, otherwise these parts are not included in the playback.

Show Fades in Waveform

Activate this button to show your fade settings directly in the waveform.

Show Channel Sum

Activate this button to show the sum of the left and right channels in the waveform display.

Show Left Channel

Activate this button to show the left channel in the waveform display.

Show Right Channel

Activate this button to show the right channel in the waveform display.

Preview Volume

Click this icon to display a level slider. Use the slider to specify the level for previewing your samples.

Output

On this pop-up menu, you can specify to which plug-in output the Sample editor sends its signals.

This is especially useful if the **Master** output uses insert effects that you do not want to hear while editing the samples.

Ruler

The ruler shows the timeline in the specified display format.

- To select the format, click the arrow button to the right of the ruler and select an option from the pop-up menu.

  You can choose to display bars and beats, seconds, or samples.

If the **Slice** tab is selected, the ruler shows the timeline in bars and beats.

Waveform Display and Level Scale

The waveform display shows the waveform image of the sample. To the left of the waveform display, a level scale is shown, indicating the amplitude of the audio.

- To select whether the level is shown as a percentage or in dB, click the level scale label (dB or %), and select an option from the pop-up menu.
- To display the half level axes, right-click in the waveform display and select the corresponding option on the context menu.

Parameter Section

Velocity Start Range

Determines the influence of the velocity on the sample start. Move the start range marker to the right to start the sample later for lower velocities. Maximum velocity starts the sample at the original sample start.

Key On Delay

With this parameter, you can delay the playback of the zone by a specified time or a note value.

- To synchronize the delay time to the host tempo, activate the **Sync** button and select a note value from the pop-up menu.
- To change the selected note value to a triplet, activate the **T** button.

If **Sync** is deactivated, the delay is specified in milliseconds. If **Sync** is activated, the delay is specified in fractions of beats.

Loop Mode

- **One Shot** – the sample is played from start to end.
- **No Loop** – the sample is played for as long as the note is held.
- **Continuous** – the loop is played even if you release the note.
- **Until Release** – the loop is played for as long as the note is held and then continues to the end of the sample.

Reverse

Reverses the sample, so that you hear it backwards.

Sample Start

The start marker of the sample.

Sample End

The end marker of the sample.

Link Sample Start and End

If this button is activated, moving the sample start also moves the sample end, and vice versa.

Loop Start

Specifies where the loop begins. You can enter a value numerically or move the start marker in the waveform display.

Loop End

Specifies where the loop ends. You can enter a value numerically or move the end marker in the waveform display.

Link Loop Start and End

If this button is activated, moving the loop start also moves the loop end, and vice versa.

Loop Crossfade

Specifies the time of the crossfade.

The **Curve** parameter defines the curve of the crossfade, from linear to equal power.

Loop Tuning

Here you can adjust the frequency of the loop in cents.

Detune

Allows you to tune the sample by +/- 1200 cents.

Gain

Determines the level of the sample.

NOTE

When using the **Normalize** function, this parameter is set automatically.

Pan

Determines the panorama position of the sample.

AudioWarp Parameters

In the **AudioWarp** section, you can apply time stretching and formant shifting to your samples.

NOTE

The AudioWarp functionality is not available if the playback quality is set to **Vintage** or **Turntable** on the **Main** tab.

Mode

On this pop-up menu, you select the mode that is used for the AudioWarp functions.

- **Solo** mode offers parameters for time stretching and formant shifting. This mode is suitable for loops and samples with solo instruments or vocals.

- **Music** mode offers parameters for time stretching. This mode is suitable for complex material like drum loops and samples with mixed music. It uses considerably more CPU time than Solo mode. Note that the more the sample is stretched, the higher the CPU load.
- Select **Off** to deactivate the AudioWarp functions.

Sync Mode

The **Sync** modes are used to match the playback speed of the sample to the tempo of the host application.

- If this is set to **Off**, you can specify the playback speed manually, in percent.
- If this is set to **Tempo**, the playback speed is calculated using the ratio between the original tempo of the sample and the tempo of the host.
- If this is set to **Beats**, the playback speed is calculated using the note length of the beats, the number of beats, and the tempo of the host.

NOTE

For the **Sync** modes to work properly, the loop of the sample has to be set up correctly. In Tempo mode, the original tempo must be set as exactly as possible.

Speed

This control adjusts the playback speed of the sample in percent. You can speed up the tempo by up to 800% of the original. In Music mode, the lower limit of the playback speed adjustment is 12.5%. Values below this limit have no effect.

Original BPM

If **Sync Mode** is set to **Tempo**, you can enter the original tempo of the sample in beats per minute. Groove Agent adjusts the playback speed of the sample to match the tempo of the host application.

NOTE

If you load a sample that contains tempo information in the file header, this information is used to set the **Original Tempo** parameter. If a sample does not contain any tempo information, the value is estimated. You can modify the parameter values manually.

Note Length and Number of Beats

When **Sync Mode** is set to **Beats**, Groove Agent calculates the tempo of the sample, based on the note length and the number of beats you enter. For example, if the sample is a drum loop with four quarter notes, set **Note** to 1/4 and **Beats** to 4. Groove Agent adjusts the playback speed of the sample to match the tempo of the host application.

NOTE

If you load a sample that contains tempo information in the file header, this information is used to set the **Note Length** and **Number of Beats** parameters. If a sample does not contain any tempo information, the values are estimated. You can modify the parameter values manually.

Formant (Solo Mode Only)

Specifies the amount of formant shifting.

Markers

You can use a set of different markers to specify important positions in a sample.

Sample Start

Defines where the sample starts to play. Audio before this marker is ignored.

Sample End

Defines where the sample stops playing. Audio after this marker is ignored.

Loop Start

Defines where the loop starts.

Loop End

Defines where the loop ends.

Velocity Start Range

Defines the attack phase of a sample, which can be used for the modulation of the sample start via velocity.

Creating Fades



- To create fades, drag the fade handles in the waveform display on the **Sample** tab or specify the length for fade in and fade out on the **Slice** tab (if you created slices from the audio).
- To adjust the curvature, drag the fade line in the display up or down. To reset the fade curve back to linear, hold down [Ctrl]/[Command] and click on the fade line.

NOTE

The fades directly influence sample playback. They are not part of the amp envelope.

Zooming

- To zoom in/out on the time and level axis, use the horizontal and vertical zoom sliders.

  Vertical zoom slider
- The three buttons to the right of the horizontal zoom slider allow you to zoom to the start, the end, and to the full range.

  Depending on your work situation, these options refer to the sample, the selection, or a loop. Clicking several times increases the zoom level.
- To toggle between full zoom and the previous zoom setting, click the **A** button to the right of the horizontal zoom slider.
- To zoom in/out on the locator position, press [G] and [H].
- You can click and drag the ruler to zoom in/out on the position you have clicked.
- Use the options on the **Zoom** submenu of the context menu.

View Range

When changing from one sample to another, you can specify which range to show in the waveform display for the new sample.

These options can be found on the **View Range** submenu of the waveform display context menu.

Auto

Follows the visible view range of the previous sample.

Last

Each sample stores the visible range individually. When you select a sample again, its view range is restored.

Full

Shows the entire sample.

Sample

Shows the range between sample start and sample end markers.

Sample Start

Shows the sample start marker with the current zoom factor.

Sample Start Range

Shows the sample start range marker with the current zoom factor.

Sample End

Shows the sample end marker with the current zoom factor.

Loop

Shows the entire loop.

Loop Start

Shows the loop start marker with the current zoom factor.

Loop End

Shows the loop end marker with the current zoom factor.

Auditioning Samples

You can play back the sample using the **Play Sample** icon on the toolbar.

The following applies:

- If you have not made a selection, the whole sample is played back.
- If you have made a selection, this selection is played back.
- If the **Edit Loop** icon is activated, playback continues repeatedly until you deactivate the audition function.

Making Selections

PROCEDURE

1. To make a selection, click and drag with the **Range Selection** tool.
   - If **Snap to Zero Crossing** is activated, start and end of the selection are always placed at zero crossings.

2. To resize the selection, drag its left or right border, or [Shift]-click at the position where you want the selection to start/end.
3. To move a selection, position the mouse pointer inside the selection and drag.

Defining Sample Start and End from a Selection

- Make a selection, right-click in the Sample editor, open the **Selection** submenu, and select **Set Sample Start/End to Selection**.

Defining Loop Start and End from a Selection

- Make a selection, right-click in the **Sample** editor, open the **Selection** submenu, and select **Set Loop to Selection**.

Assigning a Portion of a Sample to another Pad

- Make a selection, position the mouse pointer inside it, click and drag the selection to a new pad.

  This assigns only the selected part of the sample to the pad.

  NOTE

  The sample portion that is assigned to the new pad still references the original sample, that is, no new sample is created on disk.

Normalizing Samples

The **Normalize** function detects the highest peak level of the sample, and adjusts the gain to reach a predefined level.

PROCEDURE

1. On the toolbar, in the **Normalize Level** field, specify the level that you want to normalize the sample to.
2. Click the **Normalize Sample** button on the toolbar, or right-click the sample and select **Normalize Sample** from the **Sample** submenu of the context menu.

RESULT

The **Gain** parameter of the sample is adjusted to conform with the predefined **Normalize** level. The amplitude of the waveform in the **Sample** editor changes accordingly.

NOTE

If you adjust the gain of the sample, the amplitude of the waveform in the **Sample** editor changes. This might be confounded with an adjustment to the vertical zoom of the waveform. To get a better visual feedback, set the vertical zoom to the minimum before you adjust the gain.

To play back the sample at its original level, set the **Gain** parameter to 0.0 dB.

Trimming Samples

In the **Sample** editor, you can trim samples to the start and end markers, or to the selection.

- To trim the sample to the start and end markers, adjust the markers and click the **Trim** button on the toolbar.
- To trim the sample to a selection, make a selection and click the **Trim** button on the toolbar.

NOTE

The trim functions are also available on the context menu of the **Sample** editor.

All trim operations can be undone.

- To undo a trim operation, click the **Revert to Full Sample** button on the toolbar, or right-click the sample and select **Revert to Full Sample** from the context menu.

  NOTE

  After undoing the trim functions, make sure to set the start/end markers to their original positions, otherwise these parts are not included in the playback.

Slice Tab

On the **Slice** tab, you can slice audio loops and automatically map the slices to instrument pads. During this process, a MIDI track is created and is associated with the first empty pattern pad.

After slicing a loop, you can play back the entire loop via the pattern pad or trigger individual slices with the instrument pads.

Toolbar

The toolbar contains several tools that are also available on the **Sample** tab. In addition, the following tools are available:

Play Slice

Activate this button to play back slices when clicking on them.

Lock Slices

Activate this button to prevent slice markers from being moved. Locked slices are shown with red markers.

Jump to Previous/Next Slice

Click these buttons to jump to the next/previous slice.

BPM

Displays the tempo of the loop, as read from the sample file or calculated from the sample length.

You can adjust this value manually.

Bars/Beats

Shows the length of the sample found by the automatic tempo detection, in bars and beats. You can adjust this value manually, which has an effect on the grid and the tempo.

Parameter Section

Create/Remove Slices

Click this button to create slices for the selected loop. If slices exist, click this button to remove them.

Slice Detection Mode

The slice detection automatically sets slice markers in the sample waveform. The following modes for slice detection are available:

- **Transient** mode allows you to specify the minimum peak level that a transient needs to become a slice marker.
- **Grid** mode sets the slice markers according to a beat grid.

  You can combine the **Transient** and **Grid** modes to detect slices that match both conditions.
- In **Manual** mode, no automatic slice detection is performed. Instead, you can add and remove slices manually by [Alt]/[Option]-clicking in the waveform.

Threshold

Determines the minimum level that a transient must have to be detected as the start of a new slice.

Min Length

Determines the minimum length of a slice. Use this to avoid creating unwanted short slices.

Grid Catch

In **Transient+Grid** mode, you can use this control to specify how close to the grid a transient marker must be.

Fade In/Out

Sets the length of the fade in and the fade out for all slices of the loop.

MIDI Export Field

You can export the MIDI phrase by dragging the MIDI export field on a MIDI track in your host application.

Slicing a loop

PREREQUISITE

To slice a loop, it is best to start with an empty kit.

NOTE

The maximum number of slices is 128. Therefore, it is recommended to start on a pad that is assigned to a lower note, so that enough empty pads are available.

PROCEDURE

1. Drop the audio loop on the instrument pad that you want to start with.
2. Open the **Slice** tab and click **Create Slices**.

   If the number of slices exceeds the number of available pads, some slices cannot be mapped to instrument pads. These slices are shown in red in the waveform display. In this case, the loop plays only with the length of the mapped slices.
3. Adjust the parameters on the **Slice** tab to create the best set of slices.

   Any changes that lead to more or less slices will create slices on or remove slices from pads.

Automatically Classifying Drum Sounds

The **Slice** page offers a sophisticated **Classify Slices** feature to analyze sliced drum loops. This function analyzes the slices and assigns them automatically to one of five basic classes: kick, snare, hihat, tom, and percussion.

Each slice is assigned to the class it comes the closest to. For example, a kick drum with some hihat on top will still be assigned to the “kick” class. The name of the class and its predefined color is displayed in the classifier section in the lower part of the waveform display. You can also define your own default class colors. Class colors and class names are transferred to the instrument pads as soon as you classify the slices. This helps you to get a better overview when working with sliced loops.

NOTE

Some slices are hard to analyze. For example, a kick drum with a crash cymbal on top could be recognized as a snare drum, or a very deep tom could be recognized as kick drum. You can assign these slices manually to classes.

PROCEDURE

1. Open a kit and load a drum loop onto an instrument pad.
2. On the **Slice** page, click **Create Slices**.

3. Optional: Adjust the **Threshold** and **Min Length** parameters.
4. Activate **Classify Slices**.

RESULT

The slices are analyzed and automatically assigned to one of the five classes. The color and the names of the instrument pads change accordingly.

NOTE

Very short slices cannot be recognized correctly and are not assigned to classes. In this case, the color and the name of the slices do not change. You can assign these slices manually to classes.

NOTE

Claps and sidestick are recognized as snare class. Cymbals, shaker, and tambourine are part of the hihat class.

Manually Classifying Slices

If the automatic classifying did not work because the slices are too short or if slices were classified wrongly, you can manually set the class for a slice.

- To manually set the class for a slice, click the classifier section of the slice that you want to modify, and select the correct class from the menu.
- To discard you modifications, right-click the classifier section and select **Reset Classes**.

Selecting all Slice Pads of the Same Class

You can select all pads that contain slices of the same drum class. This is useful if you want to apply the same editing on all slices of a drum class.

PREREQUISITE

Use the **Classify** function for a sliced loop.

This function is available on the pad context menu and on the context menu for the slice classes in the classifier section.

- Right-click a pad in the pad section and select **Select Pads of Same Class** on the context menu.
- On the **Slice** tab, right-click the classifier section of a slice that has the right drum class and select **Select Pads of Same Class** on the context menu.

RESULT

All pads of the current sliced loop that contain slices of the same class are selected. Pads containing slices from other loops are not taken into account.

Replacing Slices With Slices of the Same Drum Class

In the **Pattern** editor, you can set all notes that belong to slices of the same drum class to a specific key out of that drum class. This way, all notes of a drum class play with the same slice. If some of the kick slices play in combination with a hihat and other kick slices play alone, you can set all notes of the kick class to a slice that plays alone. This allows for a more consistent sound.

PROCEDURE

1. Load a sliced drum loop.
2. Classify the slices.
3. Open the **Pattern** editor, right-click the slice that you want to use for playing all note events of that drum class, and select **Set Notes of Same Class to [key]**.

RESULT

The notes of the other slices of the same class are set to the key of the slice that you selected.

Drum Class Colors

- To modify a class color, right-click the classifier section of a slice and select a new color from the **Set Class Color** submenu. All slices that belong to the same class change to this color.
- To return to the default class colors, right-click the classifier section of a slice and select **Apply Default Class Colors**.
- To save your class colors as default, right-click the classifier section of a slice and select **Save Class Colors as Default**. From now on, the classes use your class color settings.
- To reset the colors to the factory settings, right-click the classifier section of a slice and select **Reset Class Colors to Factory**.

Adding and Removing Slices

- To add a slice marker, [Alt]/[Option]-click in the editor.
- To remove a slice marker, [Alt]/[Option]-click it.

NOTE

The number of slices that can be created is limited to the number of available empty instrument pads.

Pattern Editing

On the **Edit** page for pattern pads, you can make settings for the MIDI patterns.

- To open the **Edit** page, click the **Edit** button in the upper right section of the plug-in panel.



The **Edit** page contains the **Agent**, **Overview**, and **Pattern** tabs.

The pattern editing functions for the Beat Agent are all described in the chapter “Working with Pads”.

RELATED LINKS

Working With Pads on page 35

Mixing

Each agent comes with a dedicated **Agent** mixer that contains agent-specific options and settings.

The **AUX** mixer, **Kit** mixer, and **Master** mixer are available for all agents, and are described in a separate chapter.

RELATED LINKS

Mixing and Effect Handling on page 126

Agent Mixer

The Beat Agent **Agent** Mixer offers 16 busses. You can assign the output of the individual samples to one of these busses. By default, the output of the **Agent** mixer busses is routed to the **Kit** mixer, but you can also assign the busses to one of the plug-in outputs and to the AUX FX 1 to 4.



In the top right corner of the **Agent** mixer, you can find the global **Mute** and **Solo** buttons.

- To reset all **Mute** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Mute** button.
- To reset all **Solo** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Solo** button.

You can access the busses via the numbered buttons at the top.

- Click the buttons **1**, **2**, **3**, or **4** to display the busses 1 to 4, 5 to 8, 9 to 12, and 13 to 16, respectively.
- To assign a sample to an **Agent** mixer bus, open the **Edit** page for the **Instrument** page. Then open the **Main** tab, select the pad that you want to edit, and select the bus from the **Output** pop-up menu.

Parameters

Level

The level fader allows you to adjust the volume of the bus.

Pan

Sets the position of the bus in the stereo panorama.

Mute

Activate this to mute the bus.

Meter

The meters of the mixer channel show the output level of the bus.

Peak Level Meter

The meter indicates the highest level on the bus in dB. To reset the peak meter, click on the value field.

Insert Effect Slots

You can use the 4 slots on the right of the channel strip to add insert effects to the bus.

Sends 1–4

Use these sliders to send the channel signal to the corresponding AUX busses.

Bus Name

At the bottom of a channel strip, the name of the bus is displayed.

- To rename a bus, double-click its name and enter a new name.

Importing and Exporting Files

Importing MPC and GAK Files

You can import AKAI MPC 500 and MPC 1000 files and GAK files created in Groove Agent ONE into Groove Agent.

You can import the files in the following ways:

- Drag a file from the Windows Explorer/Mac OS Finder onto the slot in the kit slot section or on the kit name in the kit rack.
- On the context menu for the kit, select **Import**, select the file in the dialog, and click **OK**.

NOTE

When importing GAK files, you will be asked to specify the folder in which to save the included files.

Importing REX Files and Sliced Loops

You can import REX files and sliced audio parts from Cubase/Nuendo into Groove Agent.

- To import a REX file or a sliced audio part into Groove Agent, drop it onto an empty pad.

  The slices are automatically distributed across the pads, and a MIDI phrase is created and assigned to the first empty pattern pad.

Once the file is imported, you can trigger the slices with the instrument pads, or play back the entire loop by triggering the pattern pad.

Imported REX files and sliced audio parts are treated like audio loops that were sliced in Groove Agent.

Pads that are part of the sliced loop display a loop icon. The pad that contains the first slice displays a larger loop icon.

NOTE

If the number of available pads is not high enough to map all slices to pads, the slices that could not be added are shown in red on the slice edit page. You can move pads using drag and drop to free the necessary pads. As soon as enough pads are available, the slices that could not be mapped are automatically added.

NOTE

If you import a REX file, the **Slice Mode** in the slice editor is automatically set to **Manual**, to preserve the slice markers specified in the REX file. Note, however, that in some cases, the slices saved in a REX file may not represent a useful audio loop.

Exporting Kits with Samples

Groove Agent kits can be exported together with the associated samples.

PROCEDURE

1. Right-click the kit in the kit bar and select **Export Kit with Samples** from the context menu.
2. In the dialog, specify a name and a location for the file.

RESULT

The kit file is created together with a folder containing the samples.

NOTE

Samples that are part of the protected factory content cannot be exported.

Finding Missing Samples

There might be situations where loaded programs cannot find the samples they use. This can happen if the referenced samples are located on a different drive and the drive name has changed, or because the program was created on a different computer system.

When this happens, the **Find Missing Sample** dialog opens, showing a list of all samples that are missing, with additional information about the format, size, and creation date. The list groups all samples that are located in the same subfolder.

Entering a Search Path

In the **Find Missing Sample** dialog, below the list of missing samples, you can enter the search path to find the missing samples.

NOTE

All subdirectories are searched before the results are displayed, therefore the search takes longer if you specify entire drives.

Starting the Search

Once you have specified the search path, click the **Start Search** button to start the search process.

If the search only finds a single result for each missing sample, the sample path is automatically corrected in the program and the sample disappears from the **Missing Files** list. If all samples are found, the dialog is closed.

Multiple Results

If sample files with the same name are found in more than one location, an additional **Found File** list appears below the **Missing File** list. This shows the available samples and their file locations.

- To select a sample or a complete folder that is to be used to resolve the missing samples, double-click it in the **Found Files** list.

  Each sample or folder that is resolved this way disappears from the **Missing File** list.

Once all samples are resolved the dialog closes.

Favorite Paths

If a path might be helpful for future searches, you can add it to the search path list. The next time the dialog opens, it allows you to select one or multiple predefined paths to specify which places to include in the search.

- To add a path, click the **+** sign.

Search Options

By default, Groove Agent searches for samples that do not only have the same file name, but also correspond in terms of time, size, and format information. A sample is considered “found” only if all of the information is identical. However, you can exclude this information by activating the **Ignore File Time and Size** and **Ignore Audio Format** options.

Acoustic Agent

Acoustic Agent is a next-generation virtual acoustic drummer offering not only first-class drum sounds but also an integrated player that creates the perfect accompaniment for your songs.

3 outstanding drum kits are included, ready to be played by the style player, who can conjure over 50 different grooves in a wealth of genres including Blues, Punk, Hip Hop and Indie Rock – perfect for any contemporary music style. And you retain full control, both over intensity and complexity of the style player's drumming and over the sound, thanks to the included **Agent** mixer.

Sound Editing

On the **Edit** page for instrument pads, you set up the sound of the kits.



- To open the **Edit** page, click the **Edit** button in the upper right section of the plug-in panel.
- To show the parameters for a particular drum instrument, click on it. Depending on the setting of the **Mute Instrument Trigger on Editor** button in the upper right corner of the **Edit** page, this also previews the instrument.
- If a drum instrument is triggered, this is shown by the instrument turning dark.

About the 24 Bit and 16 Bit Sample Versions

All Acoustic Agent and Percussion Agent kits come with dedicated samples in 16 and 24 bit. The 24 bit versions have the better audio quality at the cost of longer loading times and higher RAM usage. The 16 bit versions load faster and utilize less RAM at the cost of a lower audio quality.

You can set up which samples are loaded by default with the **Load Preference** setting on the **Options** page.

However, you can also switch between the 16 and 24 bit versions without changing the **Load Preference** setting and reloading the preset. This can be done on the **Edit** page.



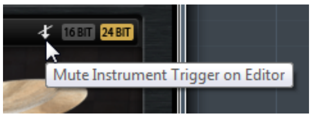
- In the upper right corner of the Instrument page, click the **16 Bit** or the **24 Bit** button.

NOTE

Not all agents come with 16 and 24 bit versions of the samples. The **16 Bit** and **24 Bit** buttons are only available if the agent supports this function.

Instrument Preview

On the **Edit** page, you can specify whether you want to preview and select an instrument when clicking on it, or whether you only want to select it and show its sound parameters.



- To preview an instrument when clicking on it, deactivate the **Mute Instrument Trigger on Editor** button in the upper right corner of the **Edit** page.

  Instruments that have multiple articulations play the standard articulation. For example, a snare can be played open, with a rimshot, or with sidestick. For preview, the open articulation is used. To trigger the other articulations, use the instrument pads.

- To select an instrument and show its settings when clicking on it, activate **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Sound Parameters

If you select an instrument in the picture on the right, its sound parameters are available at the bottom of the panel.

Each instrument has its own set of parameters.

Kick Drums

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Bleed

Adjusts how much the kick drum bleeds into the snare bottom microphone.

Tune

Adjusts the pitch.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Kick A/B

Each kit of the Acoustic Agent allows you to choose between two alternative kick drums. Click the buttons to switch between kick A and kick B.

Snare Drums

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Master Bleed

Adjusts how much the kick and the toms bleed into the snare bottom microphone. This control serves as master control by attenuating the snare bottom samples of the kick and toms.

Tune

Adjusts the pitch.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Snare A/B

Each kit of the Acoustic Agent allows you to choose between two alternative snare drums. Click the buttons to switch between snare A and B.

Toms

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Bleed

Adjusts how much the tom bleeds into the snare bottom microphone.

Tune

Adjusts the pitch.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Cowbell

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Tune

Adjusts the pitch.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Tambourine

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Claps

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Single, Small Group, Large Group

Determines whether the D#1 key triggers a single clap, or claps from a small or a large group.

Cymbals

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Choke On/Off

A choke effect for cymbals is created by hitting a cymbal, and then grabbing it with the hand, dampening the sound. If **Choke** is activated, you can choke a cymbal using poly pressure, aftertouch, or note-off events.

Choke Controller

Specifies which MIDI event triggers the choke for the cymbal.

- **Note-off**: To play the cymbal, hit the key and hold it. To choke the cymbal, release the key.
- **Aftertouch**: To play the cymbal, trigger the corresponding note. To choke the cymbal, send an aftertouch event that is greater than 64.
- **Poly Pressure**: To play the cymbal, trigger the corresponding note. To choke the cymbal, send a poly pressure event that is greater than 64.

Ride Cymbal

You can play the ride cymbal with the shoulder of the stick on the bell of the cymbal, with the tip of the stick on the bow of the cymbal, or you can hit the cymbal on the edge for a crash sound.

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Bow

Adjusts the level of the **Bow** articulation that is triggered with D#2.

Bell

Adjusts the level of the **Bell** articulation that is triggered with F2.

Edge

Adjusts the level of the **Edge** articulation that is triggered with B2.

Hihat



Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Overhead Level

Adjusts the level of the overhead microphone.

Shank, Tip, Foot

You can play the hihat with the shoulder of the stick on the edge or with the tip of the stick on the bow of the hihat. When you close the hihat, it produces a foot chick. You can adjust the level for each of these articulations.

- **Shank** adjusts the level of the shank hihat articulation that is triggered with F#0 and A#0.
- **Tip** adjusts the level of the tip hihat articulation that is triggered with F#1 and A#1.
- **Foot** adjusts the level of the foot and pedal hihat articulation that are triggered with G#0/G#1 (Foot) and A0/A-1 (Pedal).

Hihat Min/Max

These controls adjust the minimum and the maximum opening state of the hihat, that is, they specify how much the hihat can be opened or closed with the corresponding hihat controller.

Hihat Controller

The open state of the closed hihat on A#1 and the shank hihat on A#0 can be controlled with MIDI controller #1 (modulation wheel) or with MIDI controller #4 (foot controller). Use these buttons to filter out any incoming MIDI data for controllers #1 or #4.

For example, activate **MW** to avoid that any incoming MIDI controller #1 is received from your MIDI keyboard.

Pattern Editing

On the **Edit** page for pattern pads, you can make settings for the MIDI patterns.



Agent Tab

The **Agent** tab contains the **Pad**, **Pattern**, and **Performance** sections.

The common pad and pattern functions are described in the chapter "Working with Pads". Those functions that are agent-specific are described in the following sections.

RELATED LINKS

Working With Pads on page 35

Pattern Section



Use Style

Activates the style player.

MIDI Export Field

If the MIDI pattern player is active, the following applies:

If the style player is active, the following applies:

- To export a pattern, set the dial in the **Performance** section to the MIDI pattern that you want to export, adjust the playback parameters, and click the **MIDI export** field and drag it onto a MIDI track in your host application. You can also drag the field to other locations and applications that support MIDI files.

  If you export a main pattern, it will be 4 bars long. The lengths for intro, ending, and fill vary.

  Your settings for **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode**, and **Ride Mode** are taken into account. Not taken into account are the parameters that vary the playback automatically, like **Auto Complexity** and **Auto Fill**.

Using the Style Player

If the **Use Style** button is activated and a style is selected on the pop-up menu, the style player is active and you can assign intros, fills, and endings to pattern pads by using the large dial in the Performance section.

- To do so, activate the pattern pad and set the dial to the intro, fill, or ending that you want to use.

  The pattern pad plays the selected part each time you trigger it.

You can choose between 4 intros, 8 fills, and 4 endings.

NOTE

- Intros and endings are not affected by the parameters **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill**, and **Crash Mode**.
- Fills are not affected by the parameters **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, and **Auto Fill**.

Removing a Style

- To remove the selected style, right-click the **Style Library** pop-up menu and select **Clear**.

Converting Intros, Main Patterns, Fills, or Endings into MIDI Patterns

You can convert the selected part of a style to a MIDI pattern. This allows you to edit this part in the **Pattern** editor, for example.

The conversion takes into account the playback parameters of a style, for example, **Intensity**, **Quantize**, **Swing**, and **Crash Filter** and converts them into MIDI events in the MIDI pattern. The resulting MIDI pattern for the main pattern of a style also reflects the set **Complexity**.

NOTE

Auto Complexity and **Auto Fill** are not taken into account.

You can convert styles on the **Agent** tab or on the **Overview** tab.

- On the **Agent** tab, select a style, and select the main pattern, intro, fill, or ending that you want to convert. Set up the playback parameters, and click the **Convert Style to MIDI Pattern** button between the **Use Style** and **Use MIDI File** buttons.



- On the **Overview** tab, right-click the cell that contains the style and select **Convert Style to MIDI Pattern** on the context menu.

NOTE

Once you have converted a part of a style into a MIDI pattern, it cannot be used in the style player any longer.

Performance Section (Style Player)



Pattern Dial

Allows you to specify whether you want the style player to play a main pattern, a fill, an ending, or an intro. Depending on which part of the style you select, you can choose between different variations, for example, 8 different fills are available.

Complexity

You can modify the complexity of drum patterns. Increasing the complexity can add more notes, change from hihat to ride or from snare to toms, for example. This allows you to introduce a feel of free-style playing to a pattern. You can set the complexity in the following ways:

- Move the **Complexity** handle below the display to the right or left. Drag to the right to increase the complexity, and to the left to decrease the complexity.
- Click in the display and move the combined **Complexity/Intensity** control to the left or right.

  You can modify complexity and intensity at the same time by moving the control both on the x and the y axis.
- Double-click in the Complexity value field above the display and enter a new value.

NOTE

The **Complexity** parameter is only available for main and halftime patterns, not for intros, fills, and endings.

Intensity

The intensity is controlled via the y-axis of the x/y control of the Style Player. All patterns support the **Intensity** parameter. The patterns play with their original velocity at the top position of the y-axis. Decreasing the intensity means decreasing the velocity. You can set the intensity in the following ways:

- Move the **Intensity** handle to the right of the display up or down.
- Click in the display and move the combined **Complexity/Intensity** control up or down.

  You can modify complexity and intensity at the same time by moving the control both on the x and the y axis.

- Double-click in the Intensity value field below the display and enter a new value.

Half Time On/Off

Activates halftime rhythmic feel for the playback of the main pattern. This is reached by extending the normal rhythm over two bars rather than by halving the tempo. If a style does not contain halftime patterns, this parameter is not available.

NOTE

This parameter affects only the main patterns. Intros, endings, and fills do not support halftime playing.

Auto Complexity

This parameter varies the set **Complexity** randomly, creating a less static playback of the styles.

To set up the **Auto Complexity** parameter, click the **Auto Complexity** button and select an option from the menu:

- **1/1 bar** – The complexity varies randomly after a full bar.
- **1/2 bar** – The complexity varies randomly after half of a bar.
- **1** – The complexity is increased on the first beat of a bar. All other beats of the bar have the same or a lower complexity.
- **1+3** – The complexity is increased on the first and the third beat of a bar. The other beats have the same or a lower complexity.
- **2+4** – The complexity is increased on beat 2 and 4 of the bar. All other beats of the bar have the same or a lower complexity.
- **1+4** – The complexity is increased on beat 1 and 4 of the bar. All other beats of the bar have the same or a lower complexity.
- To deactivate **Auto Complexity**, select **Off**.

If **Auto Complexity** is activated, the dot in the background of the complexity/intensity display indicates which complexity is currently played.

Break

The fills from the style player do not have to cover an entire bar. For example, a fill might cover only the last two beats of a bar.

- If you want the previous pattern to play up to the start of the fill, deactivate the **Break** button. This way, no gaps occur.

  If no pattern is playing when you trigger a fill, the main pattern of the style that is used by the pad is played until the fill starts. The **Complexity** setting of the pad is taken into account.
- If you want a pause before the fill starts, activate the **Break** button.

Auto Fill

With the **Auto Fill** function, the main pattern can play back a fill after a specified interval of bars. This is useful for jamming with Groove Agent. For example, with a setting of **4**, you get a fill every 4 bars. Each time, the fill is randomly chosen from the eight available fills.

If **Auto Fill** is activated, the number of the fill that is playing lights up in yellow.

NOTE

This setting affects only the main pattern. Intros, endings, and fills are not affected. They play back as usual, that is, they do not change into a fill after the set interval.

Quantize Amount

Adjusts the timing of the pattern, from live-played to hard-quantized timing.

- At a setting of 0%, the pattern plays with the original timing.
- At a setting of 100%, the timing is hard-quantized.

NOTE

Flams and rolls are not affected by this parameter.

Swing

Allows you to shift the timing of notes on even numbered beats to give the pattern a swing feeling. Negative values shift the timing backward, and the notes are played earlier. Positive values shift the timing forward, and the notes are played later.

Crash Mode

Determines whether main pattern, intro, fill, and ending play with crash cymbals.

- If **Always** is selected, the style player plays the crash cymbals of the main pattern and a crash cymbal on the first beat after the fill.
- If **Fill** is selected, the style player plays all crash cymbals of the fill and one crash cymbal on the first beat after the fill. The crash cymbals of the main pattern are not played.
- If **Main** is selected, the style player plays only the crash cymbals of the main pattern.
- If **Off** is selected, the style player leaves out all crash cymbals.

Hihat Mode

Specifies whether a pattern plays the hihat with all articulations, or only with the tip or the shank articulation.

NOTE

- This setting is taken into account when you export a pattern by dragging the MIDI export field to a MIDI track in your host application.
- External MIDI input is not affected by this setting, that is, you can play all articulations.

Ride Mode

Specifies whether a pattern plays the ride cymbal with or without bell articulation.

NOTE

- This setting is taken into account when you export a pattern by dragging the MIDI export field to a MIDI track in your host application.
- External MIDI input is not affected by this setting, that is, you can play all articulations.

Mixing

Each agent comes with a dedicated **Agent** mixer that contains agent-specific options and settings.

The **AUX** mixer, **Kit** mixer, and **Master** mixer are available for all agents, and are described in a separate chapter.

RELATED LINKS

Mixing and Effect Handling on page 126

Agent Mixer

The **Agent** mixer is where you perform your mixing for kits that come with the Acoustic Agent.

The drum kits for the Acoustic Agent were recorded with multiple microphones. The **Agent** mixer contains a channel strip for each microphone, as well as dedicated group channels for kick, snare, hihat, toms, cymbals, and percussion.

Agent Mixer Overview

The left section of the mixer gives you access to all recorded microphones for the different drums, as well as to group channels that are applied to the sum of all microphone channels of a particular drum instrument.



In the top right corner of the **Agent** mixer, you can find the global **Mute** and **Solo** buttons.

- To reset all **Mute** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Mute** button.
- To reset all **Solo** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Solo** button.

Groups

If the **Groups** tab is active, the **Agent** mixer shows one channel strip each for all kick drums, snare drums, hihats, toms, percussion instruments, and cymbals.

- To make settings for all instruments of a group simultaneously, select the **Group** tab.

Close Microphone Channels

If the **Kick/Sn/HH** (kick, snare, hihat), **Toms**, **Cymbals**, or **Percussion** tabs are active, the mixer displays separate channel strips for the close microphone channels for the selected instrument.

Kick and snare drum were recorded with two microphones: kick main and additional, and snare top and bottom. The other instruments were recorded with only one close microphone.

Room and Overhead Microphones

The **Room/OH** tab contains channels for the room and the overhead microphones.

Kit Mix Channel

The **Kit Mix** tab contains the channel strip for the **Kit Mix** output.

For the **Kit Mix** output channel, you can add a **Tube Saturator** effect.

- To activate the **Tube Saturator** effect, click its **On/Off** button.
- To change the effect sound, adjust the **Drive** parameter.

Channel Parameters

The channels have the following parameters:

Level

Adjusts the volume of the channel.

Pan

Defines the position of the sound in the stereo panorama.

Mute

Mutes the channel.

Solo

Soloes the channel and mutes all other channels. Several channels can be soloed at the same time.

Peak Level

Indicates the highest level on the bus.

- To reset the peak level, click the text field.

Output

Each channel can be routed to the main output of Groove Agent or to one of the individual outputs.

- Click the **Output** field to open the pop-up menu with the available outputs.

AUX Sends 1-4

Use these controls to send the signal to the corresponding AUX busses of the agent.

Width (Room and Overhead Channel Strips Only)

Adjusts the stereo width of the signal from mono to stereo.

Agent Mixer Equalizer and Effects

In the lower section of the **Agent** mixer, you can make equalizer and effect settings for the channels and groups.



- To make settings for an entire group, open the **Groups** tab and click the label of the channel strip for the group.
- To make settings for a single microphone channel, select the tab for the instrument that you want to edit, and click the label of the channel strip for that channel.

If a channel strip is selected, the section below the mixer channels shows the insert effects for this channel. The order of the effects can be modified by dragging the tabs. To show the parameters of an insert effect, select the corresponding tab.

- To activate an insert effect, click the corresponding **On/Off** button.

Each channel offers an equalizer, a vintage compressor, a tape saturator, and an envelope shaper for the insert effects. These effects correspond to the included effect plug-ins of the same name.

RELATED LINKS

Studio EQ on page 136
VintageCompressor on page 156
Tape Saturator on page 144
Envelope Shaper on page 163

Mixer Presets

You can create mixer presets for the Acoustic Agent. These presets contain all **Agent** mixer, **AUX** mixer, and **Kit** mixer settings for the loaded kit.

Mixer presets can only be applied to the kit they were saved for, because the number of used instruments and mixer channels varies between the kits. Each kit comes with its own set of presets.

The controls for loading, saving, and deleting mixer presets can be found to the left of the **ROOM/OH** tab.

Percussion Agent

Percussion Agent specializes in instruments, grooves, and styles that feature percussive elements.

Not only does this agent play perfect accompaniments to many of Acoustic Agent's grooves, but it offers an ideal way to create your own percussion tracks from scratch in just a few clicks using the integrated style player. Over 20 percussion instruments, such as bongos, congas, shakers, tambourines, and many more, have been recorded in minute detail using multiple microphones. Percussion Agent also offers a dedicated **Agent** mixer for full control of your sound.

Sound Editing

On the **Edit** page for instrument pads, you set up the sound of the kits.



- To open the **Edit** page, click the **Edit** button in the upper right section of the plug-in panel.
- To show the parameters for a particular percussion instrument, click on it.
- If a percussion instrument is triggered, this is shown by the instrument turning dark.

About the 24 Bit and 16 Bit Sample Versions

All Acoustic Agent and Percussion Agent kits come with dedicated samples in 16 and 24 bit. The 24 bit versions have the better audio quality at the cost of longer loading times and higher RAM usage. The 16 bit versions load faster and utilize less RAM at the cost of a lower audio quality.

You can set up which samples are loaded by default with the **Load Preference** setting on the **Options** page.

However, you can also switch between the 16 and 24 bit versions without changing the **Load Preference** setting and reloading the preset. This can be done on the **Edit** page.



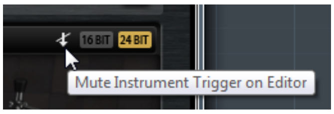
- In the upper right corner of the Instrument page, click the **16 Bit** or the **24 Bit** button.

NOTE

Not all agents come with 16 and 24 bit versions of the samples. The **16 Bit** and **24 Bit** buttons are only available if the agent supports this function.

Instrument Preview

On the **Edit** page, you can specify whether you want to preview and select an instrument when clicking on it, or whether you only want to select it and show its sound parameters.



- To preview an instrument when clicking on it, deactivate the **Mute Instrument Trigger on Editor** button in the upper right corner of the **Edit** page.

  Instruments that have multiple articulations play the standard articulation. For example, a conga can be played with the palm, open, or slapped. For preview, the open articulation is used. To trigger the other articulations, use the instrument pads.

- To select an instrument and show its settings when clicking on it, activate **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Sound Parameters

If you select an instrument in the picture on the right, its sound parameters are available at the bottom of the panel.

Each instrument has its own set of parameters. These parameters can be set up separately for the available articulations of the instruments.

The following sound parameters are common for all percussion instruments and their articulations, except for the crash cymbal:

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Tune

Adjusts the pitch.

Attack

Adjusts the attack time of the amplifier envelope.

Hold

Adjusts the hold time of the amplifier envelope. Turn the control all the way to the right to play the entire sample.

Decay

Adjusts the decay time of the amplifier envelope.

Crash Cymbal

For the crash cymbal, the following parameters are available.

Room Level

Adjusts the level of the room microphone.

Choke On/Off

A choke effect for cymbals is created by hitting a cymbal, and then grabbing it with the hand, dampening the sound. If **Choke** is activated, you can choke a cymbal using poly pressure, aftertouch, or note-off events.

Choke Controller

Specifies which MIDI event triggers the choke for the cymbal.

- **Note-off**: To play the cymbal, hit the key and hold it. To choke the cymbal, release the key.
- **Aftertouch**: To play the cymbal, trigger the corresponding note. To choke the cymbal, send an aftertouch event that is greater than 64.
- **Poly Pressure**: To play the cymbal, trigger the corresponding note. To choke the cymbal, send a poly pressure event that is greater than 64.

Pattern Editing

On the **Edit** page for pattern pads, you can make settings for the MIDI patterns.



Agent Tab

The **Agent** tab contains the **Pad**, **Pattern**, and **Performance** sections.

The common pad and pattern functions are described in the chapter “Working with Pads”. Those functions that are agent-specific are described in the following sections.

RELATED LINKS

Working With Pads on page 35

Pattern Section



Use Style

Activates the style player.

MIDI Export Field

If the MIDI pattern player is active, the following applies:

If the style player is active, the following applies:

- To export a pattern, set the dial in the **Performance** section to the MIDI pattern that you want to export, adjust the playback parameters, and click the **MIDI export** field and drag it onto a MIDI track in your host application. You can also drag the field to other locations and applications that support MIDI files.

  If you export a main pattern, it will be 4 bars long. The lengths for intro, ending, and fill vary.

  Your settings for **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode**, and **Ride Mode** are taken into account. Not taken into account are the parameters that vary the playback automatically, like **Auto Complexity** and **Auto Fill**.

Style Player

The style player allows you to combine up to 8 individual instrument substyles. Each substyle plays a typical rhythm pattern with a specified percussion instrument.

The substyles are organized into folders according to their musical style. By combining several instrument substyles, you can create a complete percussion style.

Each substyle has its own set of performance parameters that allow you to further modify playback. For example, the **Complexity** parameter allows you to select one of five variations for a particular substyle. Once you made all your settings, you can save your compilation of instrument substyles together with the performance parameters as a percussion style.

In addition, substyles for accompanying particular styles from Acoustic Agent are available. These can be found in folders that are named after the corresponding Acoustic Agent style.

Compiling a Percussion Style

If the **Use Style** button is activated and a style is selected on the pop-up menu, the style player is active and you can compile a percussion style using up to 8 substyles.

- Select the substyles from the pop-up menus and adjust the performance parameters.

Style Player Context Menu

- **Clear** removes the selected style.
- **Show in Explorer/Finder** opens the preset folder for user styles in the Windows Explorer/Mac OS Finder.

  This function is only available for user styles, not for the factory content.

Percussion Styles Presets

Groove Agent comes with a number of factory presets for percussion styles.

You can also create and manage your own percussion styles via the preset controls in the top right corner of the **Agent** tab.

Performance Section (Style Player)



Style parameters

The following parameters affect the playback of the entire percussion style.

Quantize

Adjusts the timing of the pattern, from live-played to hard-quantized timing.

- At a setting of 0%, the pattern plays with the original timing.
- At a setting of 100%, the timing is hard-quantized.

NOTE

Rudiments in the MIDI patterns are not affected by this parameter.

Global Intensity

Decreases the intensity (velocity) for the style.

Global Swing

Allows you to shift the timing of notes on even-numbered beats to give the pattern a swing feeling. Negative values shift the timing backward, and the notes are played earlier. Positive values shift the timing forward, and the notes are played later.

Global Swing Grid

Determines the grid for applying **Swing**. For example, to shift the timing at every 16th note position in a pattern, set this to **1/16**.

Substyle Parameters

The following parameters affect only the playback of the substyles:

Instrument On/Off

Activates/Deactivates playback for the corresponding instrument.

Instrument Substyle Context menu

- **Clear** removes the selected substyle.

- **Clear All Inactive** removes all substyles that are not active.
- **Clear All** removes all substyles.

Complexity

Allows you to select one of 5 variations.

- The higher the complexity, the more intense the rhythm pattern.

  This way, you can have more intensity in the bongo than in the cowbell, for example.

Random Complexity

Randomizes the playback. The substyle automatically switches to a random complexity at each full bar.

Intensity

Decreases the intensity (velocity) for each substyle separately.

Tempo Scale

Allows you to set the tempo of a substyle to half speed (**1/2**), normal speed (**1x**) and double speed (**2x**).

Groove Offset

Offsets playback of the substyle by up to 8 eighth notes. For example, with an offset of 2, the playback starts on the second quarter note.

Swing

Adjusts the swing factor for each substyle individually. The swing grid is defined globally with the **Global Swing Grid** parameter.

Mixing

Each agent comes with a dedicated **Agent** mixer that contains agent-specific options and settings.

The **AUX** mixer, **Kit** mixer, and **Master** mixer are available for all agents, and are described in a separate chapter.

RELATED LINKS

Mixing and Effect Handling on page 126

Agent Mixer

The **Agent** mixer is where you perform your mixing for kits that come with the Percussion Agent.

The **Agent** mixer contains a channel strip for each percussion instrument and its articulations.

Agent Mixer Overview

The left section of the mixer gives you access to all recorded instruments that are grouped on the tabs **A**, **B**, **C**, and **D**. The channel order in the mixer corresponds to the mapping of the instruments on the MIDI keyboard.



In the top right corner of the **Agent** mixer, you can find the global **Mute** and **Solo** buttons.

- To reset all **Mute** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Mute** button.
- To reset all **Solo** buttons of the **Agent** mixer, click the global **Solo** button.

Room Microphone

The **Room** tab contains the channels for the room microphone.

Kit Mix Channel

The **Kit Mix** tab contains the channel strip for the **Kit Mix** output.

For the **Kit Mix** output channel, you can add a **Tube Saturator** effect.

- To activate the **Tube Saturator** effect, click its **On/Off** button.
- To change the effect sound, adjust the **Drive** parameter.

Channel Parameters

The channels have the following parameters:

Level

Adjusts the volume of the channel.

Pan

Defines the position of the sound in the stereo panorama.

Mute

Mutes the channel.

Solo

Soloes the channel and mutes all other channels. Several channels can be soloed at the same time.

Peak Level

Indicates the highest level on the bus.

- To reset the peak level, click the text field.

Output

Each channel can be routed to the main output of Groove Agent or to one of the individual outputs.

- Click the **Output** field to open the pop-up menu with the available outputs.

AUX Sends 1-4

Use these controls to send the signal to the corresponding AUX busses of the agent.

Width (Room Channel Strip Only)

Adjusts the stereo width of the signal from mono to stereo.

Agent Mixer Equalizer and Effects

In the lower section of the **Agent** mixer, you can make equalizer and effect settings for the channels.



- To make settings for an instrument channel, select the tab for the instrument that you want to edit, and click the label of the channel strip for that channel.

If a channel strip is selected, the section below the mixer channels shows the insert effects for this channel. The order of the effects can be modified by dragging the tabs. To show the parameters of an insert effect, select the corresponding tab.

- To activate an insert effect, click the corresponding **On/Off** button.

Each channel offers an equalizer, a vintage compressor, a tape saturator, and an envelope shaper for the insert effects. These effects are reduced versions of the included effect plug-ins.

Mixing and Effect Handling

You perform your mixing operations on the **Mixer** page.

For each agent, a specific **Agent** mixer is available. The **Agent** mixer functions are described in the separate chapters for the agents.

Mixer Page

The **Mixer** page contains tabs for the **Agent** mixer, the **AUX** mixer, the **Kit** mixer, and the **Master** mixer. The order of the tabs represents the signal flow.

AUX Mixer

The **AUX** mixer features 4 AUX busses that can be used to realize classic send effects.

Each bus hosts up to 4 insert effects, which allows you to set up complex effects. The busses can be routed to the Master output of the plug-in or to one of the individual outputs. Each agent has its own **AUX** mixer. This means that you can use different Reverb send effects for the different agents, for example. All settings of the **AUX** mixer are saved in kit presets.

Parameters



Output

On this pop-up menu, you can select one of the 16 available outputs for the AUX bus or you can route the signal to the **Kit** mixer.

Level

Allows you to set the level of the AUX bus.

Pan

Sets the position of the AUX bus in the stereo panorama.

Mute

Mutes the AUX bus.

Effect Slots

You can use the 4 slots on the right of each channel strip to add insert effects to the slot.

Kit Mixer

The **Kit** mixer contains the channel strip for the bus that is assigned to the kit slot.

Groove Agent allows you to load up to 4 kits into the kit slots. Each slot comes with a dedicated mixer channel that can be used to adjust levels between the different kits, for example. You can also solo and mute kits, to listen to individual kits, or combinations of them. Each mixer channel provides 4 insert effect slots to apply effects to the overall output signal of the kit.

Parameters



Output

On this pop-up menu, you can select one of the 16 available outputs.

Level

The level fader allows you to adjust the volume of the slot.

Pan

Sets the position of the slot in the stereo panorama.

Mute

Mutes the slot.

Solo

Solos the slot.

Meter

The meters of the mixer channel show the output level of the kit.

Peak Level Meter

The meter indicates the highest level on the bus in dB. To reset the peak meter, click on the value field.

Effect Slots

You can use the 4 slots on the right of the channel strip to add insert effects to the slot.

Master Mixer

The **Master** mixer shows the channel for the Master stereo output bus. It can host up to 4 insert effects that can be used to add a global EQ or compressor to the signal chain, for example.



Level

Allows you to set the level of the Master bus.

Effect Slots

You can use the 4 slots on the right to add insert effects to the slot.

Effect Handling

Each agent in Groove Agent features an **AUX** mixer with 4 AUX busses that can be used to realize classic send effects. Each bus hosts up to 4 insert effects, which allows you to set up complex effects. The busses can be routed to the **Master** output of the plug-in or to one of the individual outputs.

The **Kit** Mixer provides access to the mixer channel of the kit which also features 4 inserts.

Furthermore, the Mixer provides access to the master output bus. This can be used to add a global EQ or compressor to the signal chain, for example.

Default Effect Settings

Each effect comes with factory default settings. However, you can save your own default settings for each effect as a preset.

- Set up the effect.
- Click the **Save Preset** button in the title bar of the effect section and save the preset under the name “--Default--”.

The preset is saved in the presets folder of the effect and is loaded each time you load the effect.

- To return to the factory default settings, delete your default preset.

Using the Insert Effect Slots

On the **Mixer** page, you can set up insert effects for the agent channels, the kit channels, the AUX busses, and the master channel.

- To assign an insert effect, click the effect slot and select the effect from the menu.
- To remove an insert effect including its current settings, click the effect slot and select **None** from the menu.
- To bypass an effect, activate the **Bypass** button of the slot. Bypass is active when the button lights up.
- To edit an insert effect, click the **e** button of the corresponding slot. You can edit only one effect at a time. The parameters of the insert effect are displayed in the bottom section.
- To move an effect to another slot, move the mouse below the edit button until the drag icon appears and drag it to another slot. This replaces any effect loaded in this slot.
- To change the order of the effects, move the mouse below the edit button until the drag icon appears and drag it to a new position between two slots.
- To copy an effect into another slot, hold down [Alt]/[Option], move the mouse below the edit button until the drag icon appears and drag it onto the new slot. This replaces any effect loaded in this slot.

NOTE

You can also copy effects between the different mixers. First drag an effect to the corresponding mixer tab. Then drag it to the position where you want to insert it.

- To copy an effect and insert it between two effect slots, hold down [Alt]/[Option], move the mouse below the edit button until the drag icon appears and drag between two slots.

NOTE

You can also copy effects between the different mixers. First drag an effect to the corresponding mixer tab. Then drag it to the position where you want to insert it.

Effects Reference

Reverb and Delay Effects

REVerence

REVerence is a convolution tool that allows you to apply room characteristics (reverb) to the audio.



By recording an impulse in a room, you capture the characteristics of this room. Convolution superimposes these characteristics to the sound. The result is a very natural sounding reverb. Included with this effect is a collection of high-quality reverb impulse responses.

Impulse Response

Allows you to select an impulse response. This determines the basic sound character of the reverb.

Reverse

Reverses the impulse response.

Predelay

Determines the amount of time between the dry signal and the onset of the reverb. With higher predelay values, you can simulate larger rooms.

Time

Controls the reverb time. At a setting of 100%, the impulse response is applied with its original length.

Size

Scales the size of the simulated room. At a setting of 100%, the impulse response is applied as recorded in the original room.

Level

Adjusts the level of the impulse response.

Equalizer

Activates the built-in three-band equalizer.

ER Tail Split

Sets the split point between the early reflections and the reverb tail.

ER Tail Mix

Sets the balance between the early reflections and the reverb tail. At a setting of 50% the early reflections and the tail have the same volume level. Settings below 50% raise the early reflections and lower the tail, as a result the sound source moves towards the front of the room. Settings above 50% raise the tail and lower the early reflections, as a result the sound source moves towards the back of the room.

Reverb

This effect produces a high-quality algorithmic reverb with early reflections and reverb tail.



The early reflections are responsible for the spatial impression in the first milliseconds of the reverb. For emulating different rooms, you can choose between different early reflections patterns and adjust their size. The reverb tail, or late reverberation, offers parameters for controlling the room size and the reverb time. You can adjust the reverb time individually in 3 frequency bands.

Predelay

Determines the amount of time between the dry signal and the onset of the reverb. With higher predelay values, you can simulate larger rooms.

Early Reflections

Here, you select an early reflections pattern. The early reflections pattern contains the most important delays that deliver the key information for the spatial impression of the room.

Show Early Reflections/Chorusing Page

With the two buttons below the **Early Reflections** pop-up menu, you can choose whether to display the early reflections settings or the chorusing settings in the lower left part of the effect panel.

ER/Tail Mix

Sets the level balance between the early reflections and the reverb tail. At a setting of 50%, early reflections and tail have the same volume. Settings below 50% raise the early reflections and lower the tail, as a result the sound source moves towards the front of the room. Settings above 50% raise the tail and lower the early reflections, as a result the sound source moves towards the back of the room.

Size

Adjusts the length of the early reflections pattern. At a setting of 100%, the pattern is applied with its original length and the room sounds the most natural. At settings below 100%, the early reflections pattern is compressed and the room is perceived smaller.

Low Cut

Attenuates the low frequencies of the early reflections. The higher this value, the less low frequencies are present in the early reflections.

High Cut

Attenuates the high frequencies of the early reflections. The lower this value, the less high frequencies the early reflections will have.

Delay

Delays the onset of the reverb tail.

Room Size

Controls the dimensions of the simulated room. At a setting of 100%, the dimensions correspond to a cathedral or a large concert hall. At a setting of 50%, the dimensions correspond to a medium-sized room or studio. Settings below 50% simulate the dimensions of small rooms or a booth.

Main Time

Controls the overall reverb time of the tail. The higher this value, the longer the reverb tail will decay. At a setting of 100%, the reverb time is infinitely long. The **Main Time** parameter also represents the mid band of the reverb tail.

High Time

Controls the reverb time for the high frequencies of the reverb tail. With positive values, the decay time of the high frequencies is longer. With negative values, it is shorter. Frequencies are affected depending on the **High Freq** parameter.

Low Time

Controls the reverb time for the low frequencies of the reverb tail. For positive values, low frequencies decay longer and vice versa. Frequencies will be affected depending on the **Low Freq** parameter.

High Freq

Sets the cross-over frequency between the mid and the high band of the reverb tail. You can offset the reverb time for frequencies above this value from the main reverb time with the **High Time** parameter.

Low Freq

Sets the cross-over frequency between the low and the mid band of the reverb tail. The reverb time for frequencies below this value can be offset from the main reverb time with the **Low Time** parameter.

Shape

Controls the attack of the reverb tail. At a setting of 0%, the attack is more immediate, which is a good setting for drums. The higher this value, the less immediate the attack.

Density

Adjusts the echo density of the reverb tail. At a setting of 100%, single reflections from walls cannot be heard. The lower this value, the more single reflections can be heard.

High Cut

Attenuates the high frequencies of the reverb tail. The lower this value, the less high frequencies the reverb tail will have.

Width

Adjusts the output of the reverb signal between mono and stereo. At a setting of 0%, the output of the reverb is mono, at 100% it is stereo.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Chorusing

Chorusing allows you to enrich the reverb tail through subtle pitch modulations. To access the chorusing parameters, click the **Show Chorusing Page** button.



Chorusing On/Off

Activates/Deactivates the chorusing effect.

Chorusing Rate

Specifies the frequency of the pitch modulation.

Chorusing Depth

Sets the intensity of the pitch modulation.

Multi Delay

This effect produces delays, with adjustable time, feedback, and filters.



With the **Mode** parameter, you can set up this effect as Stereo, Cross, or Ping-Pong delay effect. Depending on the selected mode, the echoes repeat in varying patterns across the stereo panorama.

Mode

Multi Delay offers three different modes:

- **Stereo** mode has two independent delay lines, one for the left and one for the right audio channel, each with a feedback path of its own.
- **Cross** mode has two delay lines with cross feedback. Cross feedback means that the delay of the left channel is fed back into the delay of the right channel, and vice versa.
- **Ping-Pong** mode mixes the left and right input channel and sends it to hard-panned left and right delays. This way, the echoes bounce like a ping-pong ball between left and right in the stereo panorama.

Time

Sets the overall time for the left and right delay. Use the **Delay L/R** parameter to shorten the time for the left or right delay. Activate **Sync** to set the delay time as a note value.

Sync

Activate **Sync** to synchronize the delay time to the host tempo. When **Sync** is activated, the time is set as a note value.

NOTE

The maximum delay time is 5000 ms. If the note length exceeds this value, it is automatically shortened.

Delay L/R

Offsets the time of the left or right delay from the overall delay time. At a factor of 1, the right or left delay time has the same length as the overall delay time. At a factor of 0.5, the time is half as long as the overall delay time. To offset the left delay time, turn the control to the left. To offset the right delay time, turn the control to the right.

Feedback

Sets the overall amount of feedback for the left and right delay. Feedback means that the output of the delay is fed back to its input. At a setting of 0%, you hear one echo. At a setting of 100%, the echoes repeat endlessly.

Feedback L/R

Offsets the amount of feedback of the left or right delay from the overall feedback. A factor of 1 means that the amount of feedback corresponds to the overall feedback. A factor of 0.5 means that the amount is half the overall feedback. To offset the left feedback, turn the control to the left. To offset the right feedback, turn the control to the right.

NOTE

This parameter is only available in **Stereo** mode.

Filter Low

Attenuates the low frequencies of the delays.

Filter High

Attenuates the high frequencies of the delays.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

EQ Effects

Studio EQ

Studio EQ is a high-quality 4-band parametric equalizer.



With the 4 frequency bands, you can shape the tone color, to create a brighter or darker sound, for example. The two mid-range bands act as peak filters and the low and high bands act as shelving filters. All bands are fully parametric with adjustable gain, frequency, and Q factor.

Each frequency band offers the following controls:

Gain

Sets the amount of cut or boost for the corresponding band.

Freq

Sets the frequency that is cut or boosted with the **Gain** parameter.

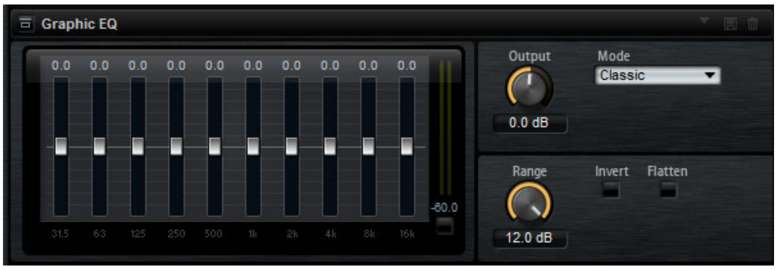
Q (Quality)

Use this parameter to adjust the bandwidth of the mid-range peak filters from wide to narrow. By increasing the **Q** value on the low and high shelving filters, you can add a dip to their shape.

- To adjust the parameters **Gain** and **Freq** simultaneously, drag the points in the EQ curve display.

Graphic EQ

Graphic EQ is an equalizer with ten frequency bands that can be cut or boosted by up to 12dB. In addition, you can specify the overall range and output of the equalizer.



Output

Controls the overall output level of the equalizer.

Mode

Allows you to add color or character to the equalized output. The following options are available:

- **True Response** mode uses serial filters with accurate frequency response.
- **Classic** mode uses parallel filters where the resonance depends on the amount of gain.
- **Constant Q** mode uses parallel filters where the resonance is raised when boosting the gain.

Range

Adjusts the maximum cut or boost for all frequency bands together.

Invert

Activate this to invert the EQ curve.

Flatten

Resets all frequency bands to 0 dB.

DJ-EQ

This plug-in is an easy-to-use 3-band parametric equalizer that resembles the EQs found on typical DJ mixers. This plug-in is designed for quick sound fixes.



- To set the **Low**, **Mid**, and **Hi** frequency bands, click and drag the EQ points.
- To fine-adjust the **Low**, **Mid**, and **Hi** frequency bands, press [Shift] and drag the EQ points.
- To set a parameter to zero, press [Ctrl]/[Command] and click it.
- To change the **Gain** values, click them and move the mouse up or down.

Low Gain

Sets the amount of attenuation/boost for the low band.

Low Kill (Activates Low Cut)

Cuts the low band.

Mid Gain

Sets the amount of attenuation/boost for the mid band.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Cuts the mid band.

Filter Effects

Auto Filter

Auto Filter provides 2 morphable filter shapes with distortion.



The morphing between the two shapes, as well as the cutoff, can be controlled with a manual pedal control, an LFO, or an envelope shaper.

Filter Parameters

Filter Shapes

- LP 24, 18, 12, and 6 are low-pass filters with 24, 18, 12, and 6 dB/oct. Frequencies above the cutoff are attenuated.
- BP 12 and BP 24 are band-pass filters with 12 and 24 dB/oct. Frequencies below and above the cutoff are attenuated.
- HP 24, 18, 12, and 6 are high-pass filters with 24, 18, 12, and 6 dB/oct. Frequencies below the cutoff are attenuated.
- BR 12 and BR 24 are band-reject filter with 12 and 24 dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.
- AP is an all-pass filter with 18 dB/oct. Frequencies around the cutoff are attenuated.

Input

Adjusts the gain before the filter and distortion. This parameter only affects the wet signal.

Cutoff

Specifies the cutoff frequency of the filter.

Resonance

Emphasizes the frequencies around the cutoff. At higher resonance settings, the filter self-oscillates, which results in a ringing tone.

Distortion

Adds distortion to the signal. The effect depends on the selected distortion type. At higher settings, it creates a very intense distortion effect.

NOTE

This parameter is only available for the **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red**, and **Rate Red** types.

Type

The following options are available:

- When this parameter is set to **Off**, the filter offers no distortion.
- **Tube Drive** offers a lot of character by adding warm, tube-like distortion.
- **Hard Clip** adds bright, transistor-like distortion.
- **Bit Red** adds digital distortion by means of quantization noise.
- **Rate Red** adds digital distortion by means of aliasing.

Output

Adjusts the gain after the filter and distortion. This parameter only affects the wet signal.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

LFO Section

LFO Waveform and Shape

Waveform selects the basic type of waveform. **Shape** changes the characteristic of the waveform.

- **Sine** produces smooth modulation. **Shape** adds additional harmonics to the waveform.
- **Triangle** is similar in character to **Sine**. The waveform periodically ramps up and down. **Shape** continuously changes the triangle waveform to a trapezoid.
- **Saw** produces a ramp cycle. **Shape** continuously changes the waveform from ramp down to triangle to ramp up.
- **Pulse** produces stepped modulation, where the modulation switches abruptly between two values. **Shape** continuously changes the ratio between the high and low state of the waveform. At 50%, it produces a square wave.
- **Ramp** is similar to the **Saw** waveform. **Shape** increasingly puts silence before the sawtooth ramps up.
- **Log** is a logarithmic curvature. **Shape** continuously changes the curvature from negative to positive.

- **S&H 1** produces random stepped modulation, where each step is different. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.
- **S&H 2** is similar to **S & H 1**. The steps alternate between random high and low values. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.

Freq

Determines the frequency of the cutoff modulation.

Sync

Activate this to set the **Freq** parameter in fractions of beats.

Depth

Determines the output level of the LFO modulation signal.

Cutoff

Determines the modulation intensity of the LFO on the filter cutoff.

Morph

Determines the modulation intensity of the LFO on the filter morph.

Envelope Follower Section

The Envelope Follower traces the input signal with an adjustable attack and release time and delivers a modulation signal representing the level envelope of the signal.

Sensitivity

All input signals are mixed down to mono before they are sent to the Envelope Follower. This parameter sets the optimum input level for the Envelope Follower.

Attack

Adjusts the attack time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach increasing input levels.

Release

Adjusts the release time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach decreasing input levels.

Depth

Determines the output level of the modulation signal of the Envelope Follower.

Cutoff

Determines the modulation intensity of the Envelope Follower on the filter cutoff.

Morph

Determines the modulation intensity of the Envelope Follower on the filter morph.

Pedal Section

Pedal

Sets the position of the pedal.

Depth

Determines the output level of the pedal modulation signal.

Cutoff

Determines the modulation intensity of the pedal on the filter cutoff.

Morph

Determines the modulation intensity of the pedal on the filter morph.

MorphFilter

MorphFilter lets you mix low-pass and high-pass filter effects, allowing for creative morphings between two filters. You can specify the filter shapes independently for filter shape A and B.



Filter Shape B

Here, you can choose between several high-pass and band-rejection filter shapes.

Filter Shape A

Here, you can select a low-pass or a band-pass filter shape.

Morph

Lets you mix the output between the two selected filters.

Cutoff

Adjusts the cutoff frequency of the filters.

NOTE

You can also set the **Cutoff** and **Morph** parameters simultaneously by clicking in the display and dragging.

Resonance

Emphasizes the frequencies around the cutoff frequency. For an electronic sound, increase the resonance. At higher resonance settings, the filter self-oscillates, which results in a ringing tone.

Distortion Effects

Distortion

This effect offers the whole range of distortion, from low fidelity, digital distortion to high fidelity, analog sounding distortion. The available distortion types (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, and **Bit Red**) can be freely combined.



In Gain

Adjusts the input level of the sound.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate reduction distorts the sound by means of aliasing. Enable the **Rate Red** option to activate the control that adjusts the amount of aliasing. The lower the setting, the more aliasing is added.

Tube Drive

Adds warm, tube-like distortion to the sound. Enable the **Tube Drive** option to activate the control that adjusts the amount of distortion. The higher the setting, the more distortion is added.

Hard Clip

Adds bright, transistor-like distortion to the sound. Enable the **Hard Clip** option to activate the control that adjusts the amount of distortion. The higher the setting, the more distortion is added.

Bit Red (Bit Reduction)

Bit reduction distorts the sound by means of quantization noise. Enable the **Bit Red** option to activate the control that adjusts the amount of quantization noise. The lower the setting, the more quantization noise is added.

Out Gain

Adjusts the output level of the sound.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Tape Saturator

Tape Saturator simulates the behavior of classic tape recorders. These machines produced a specific saturation when recording higher input levels, which led to a compressed signal with light distortion.



Mode

Here, you can choose between the effect of a single (**One Stage**) or two cascaded tape machines (**Two Stage**). **Two Stage** mode leads to higher saturation and compression.

Oversampling

Activate this parameter to increase the accuracy of the effect by oversampling.

NOTE

If this parameter is activated, the effect requires more processing power.

Drive

Determines the level of the input signal and thus the amount of saturation.

Auto Gain

Activate this option for an automatic level compensation.

Low Filter

Here, you can adjust the low frequency range below 1000 Hz by +/- 3 dB.

High Filter

Here, you can attenuate the high frequency range. This high-cut filter works with a slope of 24 dB/octave.

Output

Determines the level of the output signal.

Tube Saturator

This effect enriches the sound by adding the characteristic harmonics of a saturated tube to the audio signal.



Oversampling

Increases the accuracy of the effect by oversampling.

NOTE

If this parameter is activated, the effect requires more processing power.

Drive

Determines the level of the input signal and thus the amount of saturation.

Low Filter Gain

Allows you to reduce the low frequency range by up to 6dB before saturation.

High Filter Gain

Allows you to adjust the high frequency range by -/+ 6dB before saturation.

Output

Determines the level of the output signal.

Modulation Effects

Chorus

Chorus thickens and broadens the sound by means of pitch modulation.



Rate

Determines the frequency of the pitch modulation, in Hertz.

Sync

Activate this to set the **Rate** value in fractions of beats.

Depth

Sets the intensity of the pitch modulation.

Phase

Widens the sound image of the effect from mono to stereo.

Shape

Adjusts the characteristics of the modulation. At a setting of 0%, the pitch changes continuously, producing a steady modulation. At a setting of 100%, the pitch does not change all the time, producing a less steady modulation.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Flanger

This effect thickens and broadens the sound by means of pitch modulation.



Rate

Allows you to specify the frequency of the pitch modulation in Hertz.

Sync

Activate this to set the Rate value in fractions of beats.

Depth

Sets the intensity of the pitch modulation.

Phase

Widens the sound image of the effect from mono to stereo. This parameter also changes the characteristic of the **Cross FB** parameter.

Shape

Adjusts the characteristics of the modulation. You hear this best when **Feedback** is activated. At a setting of 0%, the sound sweeps linearly up and down. At a setting of 100%, the sound sweeps exponentially up and down.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Feedback

Adds resonances to the effect. This allows for jet-like sweeps of the sound.

Cross FB

Mixes the feedback of the left channel with the right channel, and vice versa. The effect of this parameter is influenced by the **Phase** parameter.

NOTE

This parameter only takes effect if the **Feedback** parameter is set to a value above 0 %.

Tone

Adjusts the tone color of the feedback. At lower values, the feedback is less bright.

Step Flanger

The Step Flanger expands the Flanger with a Sample and Hold section that divides the modulation signal into a definable number of steps.



Rate

Allows you to specify the frequency of the pitch modulation in Hertz.

Sync

Activate this to set the **Rate** value in fractions of beats.

Depth

Sets the intensity of the pitch modulation.

Phase

Widens the sound image of the effect from mono to stereo. This parameter also changes the characteristic of the **Cross FB** parameter.

Shape

Adjusts the characteristics of the modulation. You hear this best when **Feedback** is activated. At a setting of 0 %, the sound sweeps linearly up and down. At a setting of 100 %, the sound sweeps exponentially up and down.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Feedback

Adds resonances to the effect. This allows for jet-like sweeps of the sound.

Cross FB

Mixes the feedback of the left channel with the right channel, and vice versa. The effect of this parameter is influenced by the **Phase** parameter.

NOTE

This parameter only takes effect if the **Feedback** parameter is set to a value above 0 %.

Tone

Adjusts the tone color of the feedback. At lower values, the feedback is less bright.

Type

Defines the length of the delay line that is modulated. **Short** produces a sharper and **Long** a less defined, more blurred flanger sound.

S&H Mix

Use this parameter to blend the normal modulation signal with the stepped modulation signal. At 100 %, only the stepped modulation is used.

Smooth

Use this parameter to create ramps between the steps. This way, the stepped modulation signal sounds smoother.

Steps

Determines into how many steps the modulation signal is divided. You can use up to 32 steps.

Phaser

The Phaser effect thickens and broadens the sound by means of phase modulation.



Rate

Use this to specify the frequency of the phase modulation.

Sync

Activate this to set the **Rate** value in fractions of beats.

Depth

Sets the intensity of the phase modulation.

Shift

Shifts the phase modulation upwards to higher frequencies of the spectrum.

Phase

Widens the sound image of the effect from mono to stereo.

Low Cut

Attenuates the low frequencies.

High Cut

Attenuates the high frequencies.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Ring Modulator

The Ring Modulator provides a sine oscillator that is multiplied with the input signal. This creates metallic, or bell-like, frequencies.

The integrated LFO modulates the frequency of the sine oscillator to vary the created frequencies over time. In addition, an envelope follower is available, which can be used to modulate the frequency of the sine oscillator depending on the level of the input signal.



LFO Waveform and Shape

Waveform selects the basic type of waveform. **Shape** changes the characteristic of the waveform.

- **Sine** produces smooth modulation. **Shape** adds additional harmonics to the waveform.
- **Triangle** is similar in character to **Sine**. The waveform periodically ramps up and down. **Shape** continuously changes the triangle waveform to a trapezoid.
- **Saw** produces a ramp cycle. **Shape** continuously changes the waveform from ramp down to triangle to ramp up.
- **Pulse** produces stepped modulation, where the modulation switches abruptly between two values. **Shape** continuously changes the ratio between the high and low state of the waveform. At 50 %, it produces a square wave.
- **Ramp** is similar to the **Saw** waveform. **Shape** increasingly puts silence before the sawtooth ramps up.
- **Log** is a logarithmic curvature. **Shape** continuously changes the curvature from negative to positive.

- **S&H 1** produces random stepped modulation, where each step is different. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.
- **S&H 2** is similar to **S & H 1**. The steps alternate between random high and low values. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.

LFO Freq

Use this to specify the frequency of the LFO for modulating the frequency of the sine oscillator.

Sync

Activate this to set the Rate value in fractions of beats.

LFO Depth

Sets the intensity of the LFO modulation of the sine oscillator frequency.

Frequency

Determines the frequency of the sine oscillator.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Envelope Follower

The Envelope Follower traces the input signal with an adjustable attack and release time and delivers a modulation signal representing the level envelope of the signal.

Sensitivity

All input signals are mixed down to mono before they are sent to the Envelope Follower. The **Sensitivity** parameter sets the optimum input level for the Envelope Follower.

Attack

This adjusts the attack time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach increasing input levels.

Release

This adjusts the release time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach decreasing input levels.

Depth

Determines the output level of the modulation signal of the Envelope Follower.

Frequency Shifter

A frequency shifter shifts each frequency of the input signal by a fixed amount.



Unlike pitch shifters, where the frequencies are shifted by a factor, and where the harmonic relations are kept, a frequency shifter alters the harmonic relations. Therefore, a larger frequency shift usually results in a disharmonic sound.

Furthermore, a frequency shifter alters the frequencies by adding an offset, while a pitch shifter multiplies the frequencies by a factor. The frequency shifter alters lower frequencies more than higher frequencies.

For example, if the input signal has the frequencies 100 Hz, 1000 Hz, and 10000 Hz, and you shift the frequency by +100 Hz, the resulting frequencies are 200 Hz, 1100 Hz, and 10100 Hz.

Frequency Coarse

Here you set the amount of frequency shift.

Frequency Fine

Here you can fine adjust the amount of frequency shift.

L/R Offset Coarse

Sets an offset for the left and right channels. Positive values shift the right channel upwards and the left channel downwards, and vice versa.

L/R Offset Fine

Allows for fine-adjustments of the offset between the left and right channels. Positive values shift the right channel upwards and the left channel downwards, and vice versa.

Modulation Range Coarse

Sets the maximum amount of frequency shift via modulation from LFO and Envelope Follower.

Modulation Range Fine

Allows for fine-adjustments to the amount of frequency shift via modulation from LFO and Envelope Follower.

Feedback

Sets the amount of feedback, that is, the amount of signal that is sent from the output of the effect back to its input. The sound is similar to that of a phaser. You can control the direction and speed of this effect with the **Frequency Fine** parameter.

Notches

Here you set the number of notches the phaser effect produces when you use larger amounts of Feedback.

LFO Section

LFO Waveform and Shape

Waveform selects the basic type of waveform. **Shape** changes the characteristic of the waveform.

- **Sine** produces smooth modulation. **Shape** adds additional harmonics to the waveform.
- **Triangle** is similar in character to **Sine**. The waveform periodically ramps up and down. **Shape** continuously changes the triangle waveform to a trapezoid.
- **Saw** produces a ramp cycle. **Shape** continuously changes the waveform from ramp down to triangle to ramp up.
- **Pulse** produces stepped modulation, where the modulation switches abruptly between two values. **Shape** continuously changes the ratio between the high and low state of the waveform. At 50 %, it produces a square wave.
- **Ramp** is similar to the **Saw** waveform. **Shape** increasingly puts silence before the sawtooth ramps up.
- **Log** is a logarithmic curvature. **Shape** continuously changes the curvature from negative to positive.
- **S&H 1** produces random stepped modulation, where each step is different. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.
- **S&H 2** is similar to **S & H 1**. The steps alternate between random high and low values. **Shape** puts ramps between the steps and produces a smooth random signal when fully turned right.

LFO Rate

Specifies the frequency of the LFO in Hertz.

Sync

Activate this to set the **Rate** parameter in fractions of beats.

Depth

Determines the direction and amount of frequency shift from the LFO modulation signal.

Envelope Follower

The Envelope Follower traces the input signal with an adjustable attack and release time and delivers a modulation signal representing the level envelope of the signal.

Sensitivity

All input signals are mixed down to mono before they are sent to the Envelope Follower. This parameter sets the optimum input level for the Envelope Follower.

Attack

Adjusts the attack time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach increasing input levels.

Release

Adjusts the release time, that is, the time the Envelope Follower needs to approach decreasing input levels.

Depth

Determines the direction and amount of frequency shift from the envelope follower modulation signal.

NOTE

The maximum frequency shift via modulation from LFO or the Envelope Follower is determined by the parameters **Modulation Range Coarse** and **Modulation Range Fine**.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Vintage Ensemble

This effect emulates the sound of classic ensemble modulation effects. It is based on a delay with LFO-modulated delay times. A secondary LFO with higher frequencies is used to produce the so-called shimmer.



Rate

Sets the frequency of the LFO.

Sync

Activate this to set the Rate value in fractions of beats.

Depth

Sets the intensity of the delay time modulation by the LFO.

Shimmer

Sets the intensity of a secondary faster delay time modulation.

Shimmer Rate

Determines the relation between the speed of the primary and the secondary delay modulation. For example, with a value of 10, the secondary modulation is 10 times faster.

Low Cut

Applies a low-cut filter to the signal. Only frequencies above the set frequency are sent to the effect.

High Cut

Applies a high-cut filter to the signal. Only frequencies below the set frequency are sent to the effect.

Level

Allows you to adapt the effect signal level to compensate for level reductions caused by the low-cut and high-cut filters.

Mix

Sets the ratio between the dry and the wet signal.

Dynamics Effects

Compressor

The Compressor reduces the dynamic range of a sound. This way, the sound gains headroom. You can use this extra headroom to make the overall sound louder again.



The graphical control to the left indicates the compression curve. You can edit the **Threshold** and **Ratio** values with the handles of this control. The input and output VU meters indicate the level before and after the compression. The Gain Reduction meter indicates the current attenuation of the level.

Threshold

Sets the threshold. Sounds that are louder than the threshold are reduced in gain. Sounds below the threshold stay untreated.

Ratio

Sets the amount of gain reduction for sounds that are louder than the threshold. The higher the ratio, the more the output is lowered. For example, if the ratio is set to 2:1 and the amplitude of the sound is 4 dB above the threshold, the output is lowered by 2 dB. If the amplitude is 8 dB above the threshold, the output is lowered by 4 dB.

Soft Knee

If this button is deactivated, signals above the threshold are compressed instantly according to the set ratio. When **Soft Knee** is activated, the onset of the compression is more gradual, producing a less drastic result.

Make-Up

Raises the overall sound. This can become necessary if too much gain reduction is introduced by the **Threshold** and **Ratio** parameters. You can see the amount of gain reduction in the Gain Reduction meter.

NOTE

This parameter is not available when the **Auto** button is activated.

Auto

Sets the **Make-Up** value automatically, depending on the current **Threshold** and **Ratio** settings.

Attack

Determines how fast the Compressor reacts to sounds that exceed the threshold. The longer the attack time, the longer the time it takes to reduce the gain. With longer attack times, the onset of sounds exceeding the threshold pass through unprocessed.

Hold

Sets the time period during which the compression is applied after the sound exceeds the set threshold.

Release

Determines how fast the Compressor effect reacts to sounds that fall below the set threshold. The longer the release time, the longer it takes to return to the original level.

NOTE

This parameter is not available when the **Auto Release** button is activated.

Auto Release

Activate this to set the release time automatically. The Compressor analyzes the input sound continuously to find the optimal setting.

Peak – RMS

Determines whether the input signal is analyzed according to peak or RMS values or a mixture of both. At a setting of 0%, the Compressor uses Peak sensing only and at 100%, RMS sensing only. Peak means that the Compressor directly senses the peak level of the sound. RMS means that the Compressor senses the average power of the sound. Peak sensing responds faster than RMS sensing. Typically, Peak sensing is used for transient and RMS sensing for sustained sounds.

VintageCompressor

VintageCompressor is modeled after vintage type compressors.

This compressor features separate controls for **Input** and **Output** gain, **Attack**, and **Release**. In addition, there is a **Punch** mode which preserves the attack phase of the signal and a program-dependent **Auto** feature for the **Release** parameter.



Input (-24 to 48 dB)

In combination with the **Output** setting, this parameter determines the compression amount. The higher the input gain setting and the lower the output gain setting, the more compression is applied.

Output (-48 to 24 dB)

Sets the output gain.

Attack (0.1 to 100 ms)

Determines how fast the compressor responds. If the attack time is long, more of the early part of the signal passes through unprocessed.

Punch

If this is activated, the early attack phase of the signal is preserved, retaining the original punch in the audio material, even with short **Attack** settings.

Release (10 to 1000 ms or Auto mode)

Sets the time after which the gain returns to its original level. If the **Auto** button is activated, Vintage Compressor automatically finds the best release setting for the audio material.

VU Meter

Shows the amount of gain reduction.

In/Out Meters

Show the highest peaks of all available input and output channels.

Tube Compressor

This versatile compressor with integrated tube-simulation allows you to achieve smooth and warm compression effects. The VU meter shows the amount of gain reduction. Tube Compressor features an internal side-chain section that lets you filter the trigger signal.



Drive (1.0 to 6.0)

Controls the amount of tube saturation.

Input (-24.0 to 48.0)

Determines the compression amount. The higher the input gain, the more compression is applied.

Limit

Increases the ratio of the compressor for a limiting effect.

Output (-12.0 to 12.0)

Sets the output gain.

Attack (0.1 to 100.0)

Determines how fast the compressor responds. If the attack time is long, more of the initial part of the signal passes through unprocessed.

Release (10 to 1000ms or Auto mode)

Sets the time after which the gain returns to the original level. If the **Auto** button is activated, Tube Compressor automatically finds the best release setting for the audio material.

Mix (0 to 100)

Adjusts the mix between dry and wet signal preserving the transients of the input signal.

In/Out Meters

Show the highest peaks of all available input and output channels.

VU Meter

Shows the amount of gain reduction.

Side-chain

Activates/Deactivates the internal side-chain filter. The input signal can then be shaped according to the filter parameters. Internal side-chaining is useful for tailoring how the compressor operates.

Filter section (LP, BP, and HP)

If the **Side-Chain** button is activated, you can use these buttons to set the filter type to low-pass, band-pass, or high-pass.

Side-chain section

Center

Sets the center frequency of the filter.

Q-Factor

Sets the resonance or width of the filter.

Monitor

Allows you to monitor the filtered signal.

Limiter

The Limiter effects prevents the sound from exceeding the set output level. This can be used to avoid clipping in following effects, for example.



The input and output VU meters indicate the level before and after the Limiter. The Gain Reduction meter in the middle indicates the current attenuation of the level.

Input

Adjusts the input level of the sound. By increasing the input level, you can drive the sound more and more into limiting.

Output

Sets the maximum output level of the sound.

Release

Sets the time that the gain needs to return to its original level. The longer the release time, the longer it takes to return to the original level.

NOTE

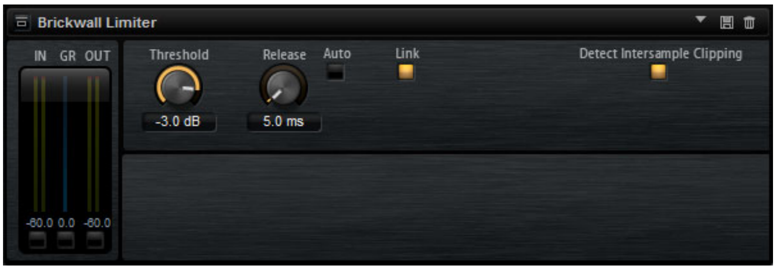
This parameter is not available if the **Auto** button is activated.

Auto

Activate this to set the release time automatically. The Limiter analyzes the input sound continuously to find the optimal setting.

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter ensures that the output level never exceeds a set limit.



Due to its fast attack time, Brickwall Limiter can reduce even short audio level peaks without creating audible artifacts. However, this plug-in creates a latency of 1 ms. Brickwall Limiter features separate meters for input, output, and the amount of limiting. Position this plug-in at the end of the signal chain, before dithering.

Threshold (-20 to 0 dB)

Only signal levels above the set threshold are processed.

Release (ms)

Sets the time after which the gain returns to the original level when the signal drops below the threshold. If the **Auto** button is activated, Brickwall Limiter automatically finds the best release setting, depending on the audio material.

Link

If this button is activated, Brickwall Limiter uses the channel with the highest level to analyze the input signal. If the button is deactivated, each channel is analyzed separately.

Detect Intersample Clipping

If this option is activated, Brickwall Limiter detects and limits signal levels between two samples to prevent distortion when converting digital signals into analog signals.

NOTE

Brickwall Limiter is designed for the reduction of occasional peaks in the signal. If the Gain Reduction meter indicates constant limiting, try raising the threshold or lowering the overall level of the input signal.

Maximizer

This plug-in raises the loudness of audio material without the risk of clipping.



Output (-24 to 6dB)

Determines the maximum output level. Set this to **0dB** to avoid clipping.

Optimize (0 to 100)

Determines the loudness of the signal.

Soft Clip

If this button is activated, Maximizer starts limiting or clipping the signal softly, at the same time generating harmonics which add warm, tube-like characteristics to the audio material.

Expander

Expander reduces the output level in relation to the input level for signals below the set threshold. This is useful to enhance the dynamic range or reduce the noise in quiet passages.



The graphical control to the left shows the expansion curve. You can edit the **Threshold** and **Ratio** values with the handles of this control. The input and output VU meters indicate the level before and after the expansion. The Gain Reduction meter indicates the current attenuation of the level.

Threshold

Sets the threshold. Sounds that are softer than the threshold are reduced in gain. Sounds above the threshold stay untreated.

Ratio

Sets the amount of gain reduction for sounds that are softer than the threshold. The higher the ratio, the more the output is lowered. For example, if the ratio is set to 2:1 and the amplitude of the sound is 4 dB below the threshold, the output is lowered by 2 dB. If the amplitude is 8 dB below the threshold, the output is lowered by 4 dB.

Soft Knee

If this button is deactivated, signals above the threshold are compressed instantly according to the set ratio. When **Soft Knee** is activated, the onset of the expansion is more gradual, producing a less drastic result.

Attack

Determines how fast the Expander reduces the gain when the sound falls below the set threshold. The longer the attack time, the longer it takes to reduce the gain.

Hold

Sets the time period during which the expansion is applied after the sound falls below the set threshold.

Release

Determines how fast the Expander effect raises the gain after the sound exceeds the set threshold. The longer the release time, the longer it takes to raise the gain.

NOTE

This parameter is not available when the **Auto Release** button is activated.

Auto Release

Activate this to set the release time automatically. The Expander analyzes the input sound continuously to find the optimal setting.

Peak – RMS

Determines whether the input signal is analyzed according to peak or RMS values or a mixture of both. At a setting of 0%, the Expander uses Peak sensing only and at 100%, RMS sensing only. Peak means that the Expander directly senses the peak level of the sound. RMS means that the Expander senses the average power of the sound. Peak sensing responds faster than RMS sensing. Typically, Peak sensing is used for transient and RMS sensing for sustained sounds.

Gate

The Gate effect passes sound only to its output if the input sound exceeds the set threshold. Sounds below the threshold are silenced.

An internal side-chain filter allows you to analyze a filtered version of the input sound instead. This way, the gate detects only certain frequencies of the input sound.



Threshold

Determines the level that activates the gate. Signal levels above the set threshold trigger the gate to open, and signal levels below the set threshold close the gate.

Filter

Activates the internal side-chain filter. If this button is activated, the input sound is filtered before it is analyzed. The gate opens only if the filtered sound exceeds the set threshold. When the **Filter** button is deactivated, the filter controls are not available.

Filter Type

Sets the filter type for the side-chain filter. Select high-pass (**HP**) to detect high frequencies, band-pass (**BP**) to detect mid frequencies, and low-pass (**LP**) to detect low frequencies only.

Monitor

Activate this button to listen to the sound of the side-chain filter. The gate is inactive when the **Monitor** button is activated.

Center

Sets the center frequency of the side-chain filter.

Q-Factor

Activate this button to adjust the bandwidth of the band-pass filter from wide to narrow.

Attack

Determines how fast the gate opens when the sound exceeds the set threshold. The longer the attack time, the longer it takes for the sound to fade in.

Hold

Sets the time period during which the gate is applied after the sound falls below the set threshold.

Release

Determines how fast the gate closes after the sound falls below the set threshold. The longer the release time, the longer it takes for the sound to fade out.

NOTE

This parameter is not available when the **Auto** button is activated.

Auto

Activate this to set the Release time automatically. The Gate analyzes the input sound continuously to find the optimal setting.

Peak – RMS

Determines whether the input signal is analyzed according to peak or RMS values (or a mixture of both). At a setting of 0%, the Gate uses Peak sensing only and at 100%, RMS sensing only. Peak means that the Gate directly senses the peak level of the sound. RMS means that the Gate senses the average power of the sound. Peak sensing responds faster than RMS sensing. Typically, Peak sensing is used for transient and RMS sensing for sustained sounds.

Envelope Shaper

This effect can be used to attenuate or boost the gain of the attack and release phase of audio material.

Be careful with levels when boosting the gain and, if needed, reduce the output level to avoid clipping.



Attack – Gain

Changes the gain of the attack phase of the signal.

Attack - Length

Determines the length of the attack phase of the signal.

Release - Gain

Changes the gain of the release phase of the signal.

Output

Sets the output level.

Panner Effects

Stereo Pan

This effect allows you to set the stereo position and width of the signal.



Input Swap

Swaps the stereo channels.

Pan

Sets the pan position of the signal. The panning is available for mono and stereo input signals.

Width

Adjusts the stereo width of the signal from stereo to mono.

StereoEnhancer

This plug-in expands the stereo width of (stereo) audio material. It cannot be used with mono files.



Width

Controls the width or depth of the stereo enhancement. Turn clockwise to increase the enhancement.

Delay

Increases the amount of differences between left and right channels to further increase the stereo effect.

Color

Generates additional differences between the channels to increase the stereo enhancement.

Mono

Switches the output to mono, to check for possible unwanted coloring of the sound which sometimes can occur when enhancing the stereo image.

Automation and MIDI Controllers

Automation

You can automate most of the Groove Agent parameters from within you host application, whether these are kit parameters or global parameters such as AUX effects.

Groove Agent provides 512 automation parameters that can be addressed from the host application. You can assign Groove Agent parameters to one of these automation parameters, and even assign multiple parameters to the same automation parameter, to control these parameters at the same time.

If you are working with Beat Agent kits, automated parameters always control the parameters of whole pads and not of single samples. Therefore, individual settings of samples are overwritten. For example, if the samples of a pad have different cutoff values, and you start automating the cutoff parameter, the samples are all set to the same cutoff value.

Setting Up Automation

By default, the most important parameters for the 16 pads of group 3 are already assigned to automation parameters.

- To assign a parameter to an automation parameter, right-click the parameter control and select **Assign to New Automation**.

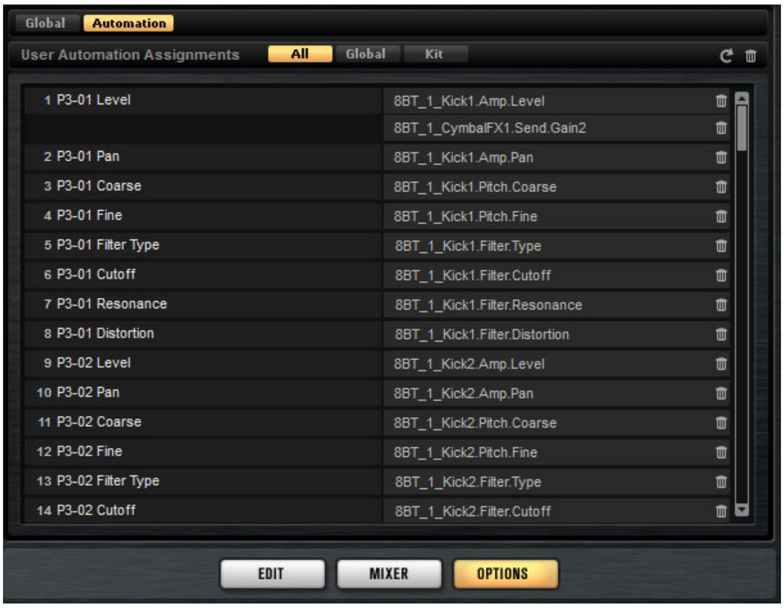
  The automation parameter is created on the first free automation parameter.

- To add a parameter to an existing automation parameter, right-click the control, select **Add to Automation** and select the automation parameter.
- To remove a parameter from the automation, right-click an automated control and select **Forget Automation**.

Automation Page

All assigned automation parameters are shown on the **Automation** page.

To access this page, open the **Options** page and activate the **Automation** tab at the top.



With the tabs at the top of the **Automation** page, you can specify whether you want to show automation parameters for the kit, the global parameters, or all automation parameters.

On the left, the name of the automation parameter is shown, and on the right, the name of the assigned Groove Agent parameter. If multiple Groove Agent parameters are assigned to one automation parameter, these are listed below each other on the right.

- To remove an automation parameter, click the trash icon to the right of the parameter name.
- To remove all automation parameters, click the trash icon at the top of the page.
- To rename an automation parameter, double-click the parameter name and enter the new name. This name is then used in your host application.
- To replace the names for all automation parameters with the names of the pads, click the **Refresh All Parameter Names** button on the toolbar.

MIDI Controllers

You can assign Groove Agent parameters to MIDI controllers.

Some parameters are assigned to controllers by default, but you can customize this factory controller mapping. This way, you can adapt the mapping to your MIDI keyboard or controller.

To provide more control, you can set the minimum and maximum range for each assignment separately.

NOTE

The controller assignments for the parameters Volume (CC 007) and Pan (CC 010) are fixed and cannot be edited or removed. To change volume or pan of a kit slot, send CC#7 or CC#10 messages on the corresponding MIDI channel of the slot.

Assigning MIDI Controllers

To assign a MIDI controller to a parameter, proceed as follows:

PROCEDURE

1. Right-click the control that you want to control remotely.
2. On the context menu, select **Learn CC**.
3. On your MIDI keyboard or controller, use the potentiometer, fader, or button.

RESULT

The next time you right-click the control, the menu shows the assigned MIDI controller.

NOTE

You can assign the same MIDI controller several times to different parameters. However, you cannot assign different MIDI controllers to the same parameter.

RELATED LINKS

MIDI Controller on page 176

Unassigning MIDI Controllers

PROCEDURE

- To remove a MIDI controller assignment, right-click the control and select **Forget CC**.

Setting the Parameter Range

You can set the minimum and maximum values for the parameter for each assignment separately. This gives you more control over the parameter, for example, when you are performing live on stage.

PROCEDURE

1. Set the parameter to the minimum value.
2. Right-click the control and select **Set Minimum** from the context menu.

3. Set the parameter to the maximum value.
4. Right-click the control and select **Set Maximum**.

Global Functions and Settings

Plug-in Functions Section

The plug-in functions section at the top of the window gives you access to global functions that affect both the currently loaded programs, and the general working of the plug-in.

The plug-in functions section contains the kit slot section, the master section, and the performance displays.

Multi Slot Section



Load Multi-Program

Opens a window that allows you to navigate to, and load, multi-programs.

Save Multi-Program

Opens a window that allows you to save your settings as multi-program.

Master Section

The master section can be used to set volume and tuning of the plug-in.

Master Volume

Adjusts the overall volume of the plug-in.

Master Tune

You can set the **Master Tune** slider from 415.3 Hz to 466.2 Hz, which equals -100 cents to +100 cents.

Performance Displays

The meters and text displays indicate the system load of the plug-in.



CPU

This meter shows the processor load during playback. The more voices you play, the higher the processor load. If the red overload indicator lights up, reduce the **Max Voices** setting on the **Options** page.

Disk

This meter shows the hard disk transfer load during the streaming of samples or when loading presets. If the red overload indicator lights up, the hard disk is not supplying data fast enough. In such a case, adjust the **Disk vs. RAM** slider on the **Options** page towards **RAM** or decrease the **Max Voices** setting on the **Options** page.

Polyphony

This display indicates the number of samples that are currently played back, to help you trace performance problems. For example, if you have to reduce the **Max Voices** setting on the **Options** page, you can verify your settings by monitoring the number of samples that are currently playing.

MEM (Memory)

This display indicates the overall amount of RAM currently used. The number refers to the streaming buffer and the preloaded samples. The **MEM** display helps you trace performance problems. For example, if you need to free up memory for other applications, you can do so by adjusting the **Disk vs. RAM** slider on the **Options** page towards **Disk**. You can verify your settings by monitoring the **MEM** display.

The Plug-in Name and Steinberg Logo

To get information regarding the version and build number of the plug-in, click the plug-in logo. This opens the About box. To close the About box, click it or press [Esc] on your computer keyboard.

If you click the Steinberg logo in the top right corner of the plug-in interface, a pop-up menu opens.

- Select one of the options to navigate to Steinberg web pages containing information on software updates, troubleshooting, etc.

Toolbar

The toolbar contains useful global functions.



MIDI Follow

If this button is activated and you trigger a sample or play an instrument via the keyboard, they are automatically shown in the corresponding editor, that is, the sample is automatically shown in the **Sample** editor, and the instrument is automatically shown in the **Pattern** editor.

Controller Selector

By default, incoming velocity values determine which sample is played. You can use another controller instead. This allows you to select the sample via the modulation wheel, for example.

- To use another controller, activate this button, right-click it and select the controller that you want to use from the list.

NOTE

You cannot change the controller for sample playback if **Fix Velocity** is activated.

Fix Velocity

To trigger all pads with the same velocity, activate this button. Use the button to the right to set the velocity value. This velocity is used for incoming MIDI notes, as well as for notes that are triggered by clicking a pad.

Global insert, AUX, and Pattern Player buttons

Use these buttons to switch off all insert effects, AUX effects, and pattern players for the entire plug-in at once. You can use this to compare sounds with and without effects or to use a preset without the pattern player, for example.

Undo/Redo

You can undo or redo the last 20 operations. To undo or redo a single operation, click the **Undo** or **Redo** buttons. To undo or redo multiple operations, click the arrow next to the button to open the history and select the step to which you want to return.

MIDI Reset

Click this button to stop playback and reset all MIDI controllers to their default values.

RAM Save

The RAM Save function scans the playback of your project and unloads unused samples.

- Click the **RAM Save** button.

  In the dialog, click **Yes** to start collecting the necessary samples. The **RAM Save** button starts blinking.
- Play back the project in your host application from the beginning to the end or to the point where no new notes are played.
- Click the **RAM Save** button again. In the dialog, click **Yes** to unload the unused samples.

To deactivate **RAM Save** and reload the unused samples, click the RAM Save button again.

RAM Save mode always keeps samples that are within the range of the highest and lowest note of the played programs.

The Keyboard

You can use the keyboard to get a better overview of the mapping and for triggering MIDI notes.



- To open the keyboard, click the **Show/Hide Keyboard** button in the lower right corner of the panel.

The keyboard shows the pattern pads and the instrument pads of the selected kit. If pads share the same keys, the pattern pads have priority, that is, only the pattern pad is shown on the keyboard.

If **Use MIDI Port B for Pattern Pads** is activated on the **Pattern** page, instrument pads are not shown on the keyboard if the **Pattern** page is shown, and vice versa.

The following color scheme is used in the keyboard:

- Keys that are not assigned are grayed out.
- Keys that are assigned are shown in white and black, respectively.
- Keys that belong to a pad for which a color is assigned are shown in this color.

Previewing Notes Using the Keyboard

The vertical position where you click a key on the keyboard defines the velocity that is used to trigger a note. Click the lower part of a key to use the highest velocity, and the upper part to use the lowest velocity.

- To play a key and all following keys at the same velocity, for as long as you keep the mouse button pressed, hold down [Ctrl]/[Command] and click the key on the keyboard.

- To play each note 10 times at increasing velocities between 1 and 127, hold down [Ctrl]/[Command]-[Alt]/[Option] and click a key.

Options Page

The **Options** page contains global settings regarding performance issues, global functions, and MIDI controllers.



Disk Streaming

Some of the programs come with a large amount of data. Ideally, the computer would load all the program data into the RAM for fast access. However, this would leave less RAM for other applications. Also, your computer may not be able to handle this kind of load. Therefore, Groove Agent loads only the initial milliseconds of each sample into RAM. You can specify how much RAM should be used and how much Groove Agent should rely on accessing the hard-disk.

Balancing Disk vs. RAM

Use the **Balance** slider to balance the hard disk versus the RAM usage.

- If you need more RAM for other applications, drag the slider to the left towards the **Disk** setting.
- If your hard disk is not supplying data fast enough, drag the slider to the right towards the **RAM** setting.

NOTE

The Disk vs. RAM setting always applies to all plug-in instances. It is not saved with the project. You set it up only once for your computer system.

Used Memory and Available Memory

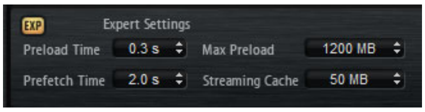
These displays provide information of the memory load in MB according to the current balance slider setting.

Max Preload

Determines the maximum amount of RAM that Groove Agent uses for preloading samples. In most cases, the default values are sufficient. However, it may become necessary to reduce this value, for example, when working with other applications or plug-ins that require a lot of memory.

Expert Mode

Activate this button if you want to adjust the **Disk Streaming** settings in greater detail.



- **Preload Time** defines how much of the start of the samples is preloaded into the RAM. Larger values allow for more samples to be triggered in a short time.
- **Prefetch Time** determines the read-ahead capacity into the RAM while streaming samples for a voice that is playing. Larger values allow for better transfer rates from disk, and usually for more voices. However, this requires larger streaming cache in RAM. If you increase the **Prefetch Time**, it is a good idea to also increase the **Streaming Cache**.
- **Streaming Cache** determines the amount of RAM that is reserved for prefetching. The actually needed size depends on the prefetch time, the number of simultaneously streaming voices and the audio format of the samples. For example, higher sample and bit rates need more RAM.

Performance

The performance section contains settings to optimize the overall CPU performance of the plug-in.

Max Voices

Determines the total number of voices that a plug-in instance can play back. As soon as this limit is reached, Groove Agent starts stealing voices.

Max CPU

To avoid clicks from CPU overloads, you can specify a maximum limit for the CPU load of the plug-in instance. Groove Agent steals voices automatically when this limit is exceeded. At a setting of 100%, this parameter is deactivated.

NOTE

Because of the reaction time of the plug-in, it is possible that you get CPU peaks that exceed the set limit. This can lead to artifacts, such as audio drop-outs. Therefore, it is good practice to set the **Max CPU** setting at a value a bit lower than actually needed.

Voice Fade Out

Sets the time to fade out voices that need to be stolen because the **Max Voices** setting or the **Max CPU** setting have been reached.

Load Preference

Determines how agents that come with 16 and 24 bit samples are loaded by default. Set this to **16 Bit** to get faster loading times and to **24 Bit** to get better audio quality.

NOTE

Not all agents feature 16 and 24 Bit versions of their samples.

Multi Loading

Normally, when loading multi-programs, the previous multi is kept in the RAM until the new multi has been completely loaded. Therefore, replacing a large multi by another can lead to RAM overload on 32-bit systems.

- To clear a multi before loading a new one, select **Clear before** on the pop-up menu.

Multi-Core

On this pop-up menu, you can specify how many of the available CPU cores of your system can be used by the plug-in. This allows Groove Agent to compute each program on a different core, for example. The best setting here depends on multiple factors, and varies from system to system, and project to project. A good starting point is to set this value to one core less than the available number of cores.

NOTE

If problems occur, reduce the number of cores, or set the pop-up menu to **Off** and load multiple instances of Groove Agent instead. This way, the host application distributes the work load across the available cores.

Global

NOTE

The settings in this section are not saved with a project, but affect the plug-in as a whole.

Show Tooltips

If this is activated, a tooltip is shown when you move the mouse over a control.

Show Value Tooltips

If this is activated, parameters without a value field display their value in a tooltip when using the corresponding control.

Solo Mode

- In **Standard** mode, you can solo multiple instrument pads and mixer channels to hear them combined.
- In **Exclusive** mode, only one instrument pad or mixer channel can be soloed at a time.

Key Commands

Opens the **Key Commands** dialog, where you can view and assign key commands.

Reset Messages

Click this button to see all message dialogs again that have been suppressed with the **Don't Show Again** option.

MIDI Controller

Controller Assignment

With the two buttons in this section, you can save your customized MIDI controller assignments as default or restore the factory MIDI controller assignments.

NOTE

Save as Default does not include any of the MIDI controller assignments of the AUX FX.

The current MIDI controller mapping is also saved with each project. This way, you can transfer your settings to other systems. The project includes the MIDI controller assignments of the AUX FX as well.

NOTE

The controller assignments for the parameters Volume (CC 007) and Pan (CC 010) are fixed and cannot be edited or removed. To change volume or pan of a kit slot, send CC#7 or CC#10 messages on the corresponding MIDI channel of the kit slot.

Pattern Playback

The **Hold Reset** button sends a global Hold Reset message to all patterns that are used.

The **Reset Controller** pop-up menu allows you to assign a dedicated MIDI controller to the **Hold Reset** button for remote-controlling it.

RELATED LINKS

Automation and MIDI Controllers on page 165

Using the Standalone Version of the Plug-In

If you use Groove Agent as a standalone application, an additional section is available at the top of the control panel. Here, you can define key commands, set up audio and MIDI interface routings, adjust the master volume, and access the integrated MIDI scratch pad, which allows you to record your musical ideas without having to start a MIDI sequencer application.

Making Preferences Settings

You can configure the standalone version of Groove Agent in the **Plug-In Preferences** dialog.

- To open the Plug-In Preferences dialog, click the **Open Preferences** button to the right of the audio output field or right-click in the topmost section of the control panel and select **Plug-In Preferences** on the context menu.

Preferences Dialog

The Preferences dialog has several pages on which you can make settings.

MIDI Routing Page

On the **MIDI Routing** page, you can access the **Main** and **Pattern** input ports and make routing settings.

MIDI Input Ports

Use this pop-up menu to specify a MIDI input.

Channel Filter

Determines whether MIDI events are recorded on all MIDI channels, or only on one specific channel.

Filter 'All Notes Off' Controller

Activate this parameter to avoid unwanted "All Notes Off" messages. Such messages are sent by some keyboards when the last key is released. This causes Groove Agent to stop playback, even when the sustain pedal is still in use.

Audio Routing Page

You can use the **Audio Output Ports** pop-up menus to assign different audio outputs. Groove Agent supports 16 channels. You can assign different audio outputs for each channel.

- To map an output to a channel, select it from the pop-up menu.
- To set the front and rear channels to incrementing audio output ports, hold down [Shift] and select an audio output.
- To assign the audio outputs in pairs to the front and rear channels, hold down [Alt]/[Option]-[Shift] and select an audio output.

Metronome Page

On the **Metronome** page, a number of settings can be made regarding the use of a metronome.

Mode

Activates/Deactivates the metronome or sets it to **Count In** mode.

Accent

Accentuates the first beat of each bar.

Level

Adjusts the volume of the metronome.

Connections

Allows you to select a separate stereo output for the metronome.

General Page

- If you want the plug-in to close without prompting when you quit the program, activate **Don’t prompt for confirmation when quitting Groove Agent**.

ASIO Driver Page

Select your audio hardware driver from the **ASIO Driver** pop-up menu.

Release Driver when Application is in Background

Activate this if you plan to use several audio applications simultaneously.

Input/Output Latency

The input and output latency values for your audio hardware are displayed. Latency is the amount of time it takes for your system to respond to any messages that are sent to it. High latency results in a noticeable delay between when you press a key and when you hear the sound.

Sample Rate

Below the latency values, you can set the sample rate for the connected audio hardware.

Audio Priority

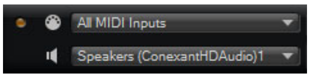
Determines which of the Groove Agent processes gets priority when accessing processor resources on your computer.

- In **Normal** mode, non-audio processes and audio playback get roughly equal priorities.
- In **Boost** mode, audio precedes MIDI in priority. Try this mode if audio playback problems occur when playing back MIDI and audio material.

Advanced

Once you have selected the driver, open the **Advanced** tab to specify which inputs and outputs to use and name these. Click the **Control Panel** button to open the control panel for the audio hardware and adjust the settings as recommended by the audio hardware manufacturer.

Selecting the MIDI Input and the Audio Output



The MIDI input pop-up menu lists all MIDI devices that are installed on your system.

- Select the MIDI device that you want to use from the **MIDI input** pop-up menu.

  The MIDI activity LED in the top left corner of the control panel indicates incoming MIDI messages via the selected MIDI input. The LED lights up on receiving note-on and controller messages. This way, you can check if Groove Agent and your MIDI keyboard are connected to the same MIDI device input.

The Audio output pop-up menu lists all outputs of the selected ASIO device.

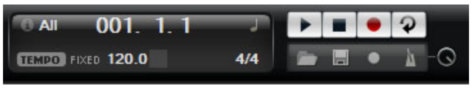
- To select an audio output for the main stereo channel of the plug-in, open the **Audio output** pop-up menu.

RELATED LINKS

ASIO Driver Page on page 179

Scratch Pad

The scratch pad allows you to record and play back MIDI files in Standard MIDI File format. You can load existing MIDI files and you can record your own files and save them.



The transport section provides buttons for play, stop, record, and loop. The display shows the song position, the tempo, and the time signature of the MIDI file. In addition, there is a metronome that you can use for recording and practicing.

The scratch pad can play back multi-track MIDI files sending notes on all 16 MIDI channels.

Transport Controls

Play

Click the **Play** button to start playback of the MIDI file. Playback always starts at the song position.

Stop

Click the **Stop** button to pause the MIDI file at the current position. Click the button twice to reset the song position to the start.

Record

Click the **Record** button to start recording.

Loop

Activate the **Loop** button to play the whole MIDI file in a loop.

The Info Icon

To check which MIDI file is currently loaded, point the mouse at the info icon in the top left corner of the scratch pad. A tooltip appears, showing the name of the MIDI file.

Song Position Indicator

The song position indicator shows the position of the transport. Above the song position indicator, the position is displayed numerically.

After loading a MIDI file, the display shows the full length of the file.

- To move the transport to a different song position, drag the song position indicator to the new position.

- To switch the time format between **Time** and **Bars**, click the time format symbol in the top right corner of the display.

Tempo and Time Signature

Below the song position display, the **Tempo** and **Time Signature** fields are located. These fields provide Groove Agent with tempo and time signature information. These settings are used by the scratch pad and the metronome.

Tempo Track/Fixed

Set this parameter to **Track** to follow the original tempo of the MIDI file and to **Fixed** to specify a tempo manually.

Tempo Value

Determines the tempo of the MIDI file.

Adjust Tempo

If the **Tempo Track** option is selected, this parameter is available, allowing you to scale the playback relatively to the original tempo of the MIDI file.

Sign (time signature)

Determines the time signature. You can enter the new signature as fractions of beats.

Recording Your Performance

PROCEDURE

1. Click the record symbol below the **Record** button to select a record mode.
   - To start recording immediately when you click the record button, select **Direct**.
   - To start recording with the first MIDI note, select **MIDI**.
   - To start the recording after a count-in of one bar, select **Count In 1**.
   - To start the recording after a count-in of 2 bars, select **Count In 2**.
2. Click the **Record** button to start recording.
   To indicate that the recording is running, the song position indicator moves from left to right.
3. When you are done recording, click the **Stop** button.

RELATED LINKS

Saving a MIDI File on page 183

Using the Metronome

PROCEDURE

- To select the playback mode of the metronome, click the metronome icon and select one of the options from the pop-up menu:
  - If **On** is selected, the metronome is activated and plays continuously.
  - If **Count In** is selected, the metronome plays only during the count-in of a recording.
  - To deactivate the metronome, select **Off**.

Loading a MIDI File

PREREQUISITE

You can load MIDI files in Standard MIDI File format (file name extension `.mid`).

PROCEDURE

1. Click the **Load File** button below the transport buttons.
2. In the dialog, select the file that you want to use.
3. Click **Open** to load the MIDI file.

MIDI Channel Filter

If a multitrack MIDI file is loaded, you can play back all MIDI events or only the events of a specific MIDI channel.

- To specify which events to play back, click the **MIDI Channel Filter** field to the right of the info icon and select an option from the pop-up menu.

Saving a MIDI File

PROCEDURE

1. Click the **Save File** button below the transport buttons.
2. In the file dialog, specify a location and a file name.
3. Click **Save** to save your recorded performance as a MIDI file.

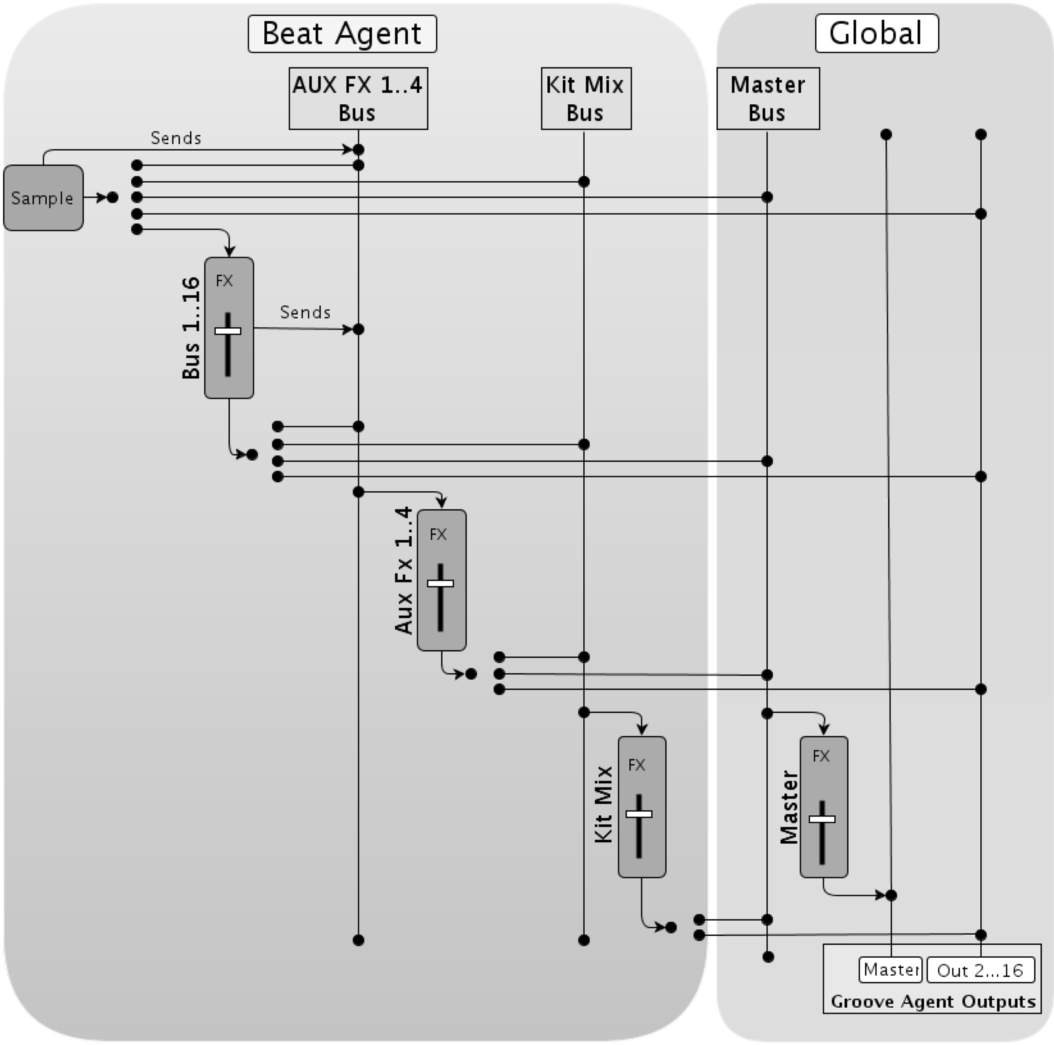
Master Volume



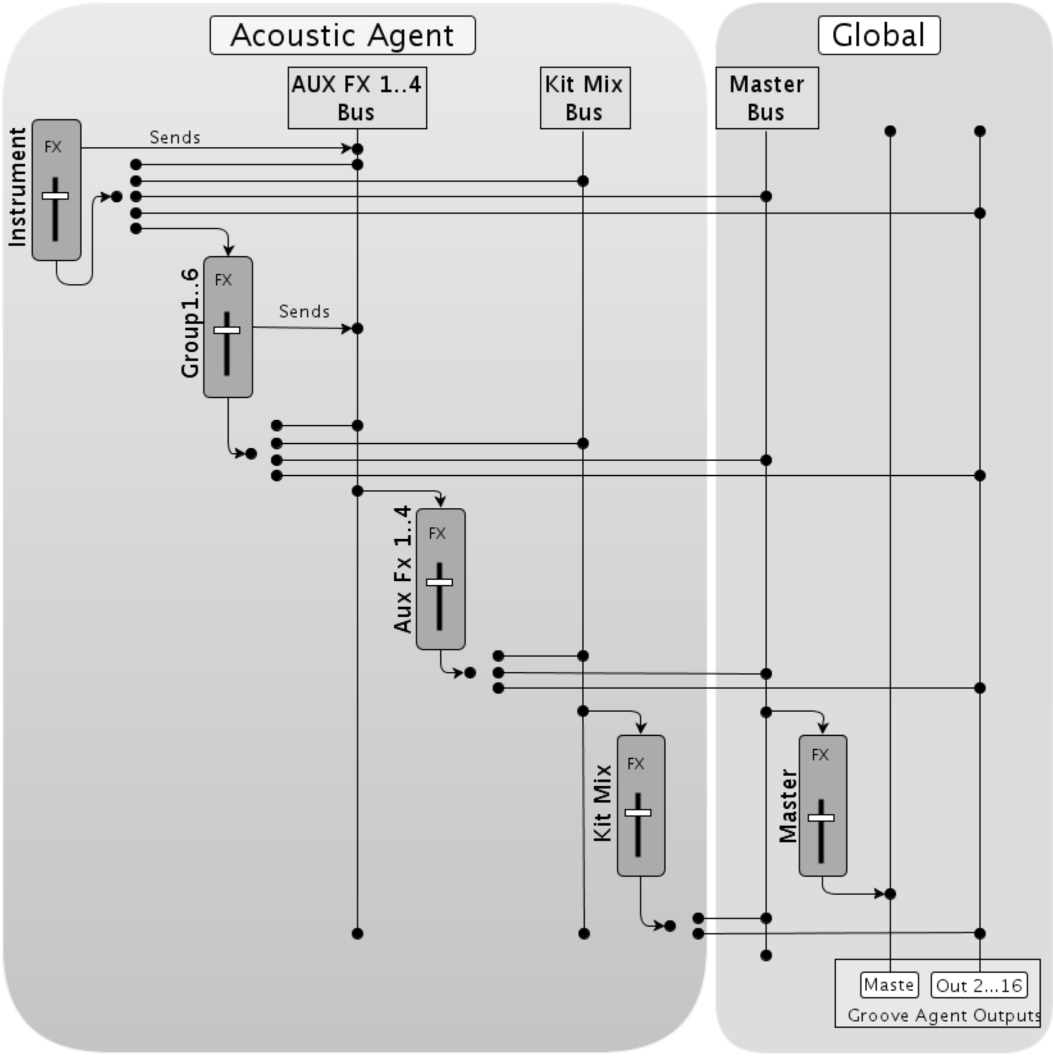
Use the volume control on the right to set the master volume of the outputs of the standalone version of Groove Agent. This includes the volume of the outputs of Groove Agent and the output of the metronome.

Mixer Routing Diagrams

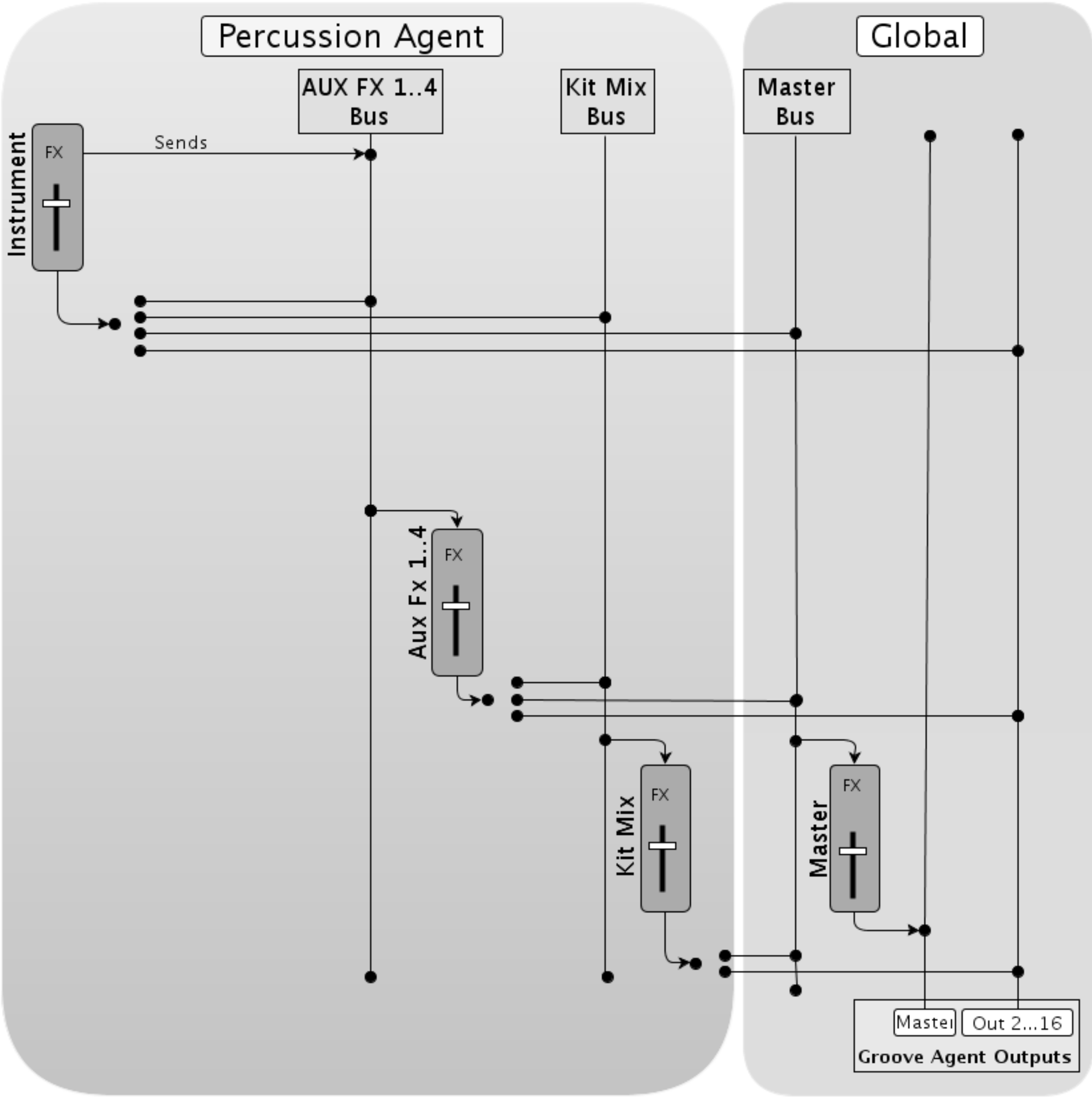
Beat Agent Routing



Acoustic Agent Routing



Percussion Agent Routing



Index

Deutsch

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Übersetzung: Ronald Bias

Diese PDF wurde für die Verwendung von Screenreader-Software optimiert. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Inhaltsverzeichnis

Installation und Einrichten des Systems

Willkommen

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank, dass Sie sich für Groove Agent 4 von Steinberg entschieden haben.

In der vierten Inkarnation Ihres bevorzugten virtuellen Drummers hat sich Groove Agent zu einem völlig neu konzipierten Instrument entwickelt, das auf allen Ebenen dazugewonnen hat: bessere Qualität, Funktionalität und Authentizität. Die gesamte Library wurde von Grund auf neu erstellt, um die Anforderungen zeitgenössischer Musikproduzenten sowohl hinsichtlich der akustischen als auch der elektronischen Musikproduktion zu erfüllen. Viele innovative Features haben in diese Version Einzug gehalten und erweitern das Basiskonzept, das Groove Agent in seiner Klasse als außergewöhnlich gelten ließ.

Alle neuen Leistungsmerkmale und Funktionalitäten wurden in dieser Anleitung so genau wie möglich beschrieben. Vergessen Sie nicht, sich unter MySteinberg zu registrieren, um Online-Support und weitere exklusive Serviceleistungen zu erhalten. Besuchen Sie auch die offizielle Steinberg-Community unter www.steinberg.net/forum für Tipps und eine Menge weiterer nützlicher Informationen.

Wir wünschen Ihnen viel musikalische Inspiration bei der Arbeit mit Ihrem neuen Drum-Studio!

Das Steinberg-Team

Das Konzept der Agents

Groove Agent 4 kombiniert die kreative Leistung dreier verschiedener Rhythmusmodule: den Acoustic Agent, den Beat Agent und den Percussion Agent.

Jedes dieser Tools bietet eine eigene Herangehensweise an Schlaginstrumente und Rhythmen, mit speziellen Methoden der Erzeugung eigener, inspirierender Beats in einem weiten Umfang verschiedener Stilrichtungen. Das kreative Potential jedes Agents kann sogar mit dem anderer Agents kombiniert werden. Durch die 4 Agent-Slots können Sie Ihre ideale Rhythm Section zusammenstellen oder Acoustic Agent und Beat Agent miteinander kombinieren, um ultramoderne Hybrid-Beats zu erzeugen.

Typographische Konventionen

Viele der Standardtastaturbefehle verwenden Zusatztasten, von denen einige sich je nach Betriebssystem unterscheiden. Der Standardtastaturbefehl für »Rückgängig« ist z.B. unter Windows [Strg]-[Z] und unter Mac OS X [Befehlstaste]-[Z].

Wenn in diesem Handbuch Tastaturbefehle mit Sondertasten beschrieben werden, stehen die Windows-Sondertasten an erster Stelle:

- [Windows-Sondertaste]/[Mac-Sondertaste]-[Taste]

[Strg]/[Befehlstaste]-[Z] bedeutet zum Beispiel »drücken Sie die [Strg]-Taste unter Windows oder die [Befehlstaste] unter Mac OS X, und drücken Sie zusätzlich [Z]«.

Entsprechend bedeutet [Alt]/[Wahltaste]-[X] »drücken Sie die [Alt]-Taste unter Windows oder die [Wahltaste] unter Mac OS X und drücken Sie zusätzlich [X]«.

USB-eLicenser

Der Betrieb von Steinberg-Software erfordert häufig einen USB-eLicenser, ein Hardware-Kopierschutzgerät.



Der USB-eLicenser ist ein USB-Gerät, auf dem Ihre Steinberg-Software-Lizenzen gespeichert werden. Alle Steinberg-Produkte mit Hardware-gestütztem Kopierschutz verwenden den gleichen USB-eLicenser und es ist möglich, mehrere Lizenzen auf einem eLicenser zu speichern. Außerdem können Lizenzen – innerhalb bestimmter Grenzen – von einem USB-eLicenser auf einen anderen übertragen werden.

Wenn Ihre Steinberg-Software nicht mit einem USB-eLicenser ausgeliefert wurde, können Sie diesen über den Online-Shop von Steinberg erwerben.

Im eLicenser Control Center können Sie überprüfen, welche Lizenzen sich auf Ihrem USB-eLicenser befinden. Nach der Installation Ihrer Steinberg-Software können Sie das eLicenser Control Center unter Windows über das Start-Menü und auf dem Mac über den Applications-Ordner öffnen.

Wenn Sie andere kopiergeschützte Steinberg-Produkte besitzen, können Sie die Lizenzen für Ihre Anwendungen auf einen einzigen USB-eLicenser übertragen und so nur einen USB-Anschluss des Computers verwenden. Informationen zum Übertragen von Lizenzen zwischen zwei USB-eLicensern finden Sie in der Hilfe des eLicenser Control Centers.

Systemanforderungen

Ihr Computer muss die folgenden Mindestanforderungen erfüllen:

Mac OS X	Windows
Mac OS X Version 10.8/10.9* Dual-Core-Prozessor von Intel CoreAudio-kompatible Audio-Hardware VST-3- oder AU-kompatible Host-Anwendung für die Verwendung von Groove Agent als PlugIn	Windows 7/Windows 8* Dual-Core-Prozessor von Intel oder AMD Windows-kompatible Audio-Hardware** VST-3- oder VST-2-kompatible Host-Anwendung für die Verwendung von Groove Agent als PlugIn
4GB RAM 10GB freier Speicherplatz Anzeige-/Bildschirmauflösung von 1280 x 800 Pixeln Dual-Layer-DVD-ROM-Laufwerk USB-eLicenser (nicht enthalten) Internetverbindung für die Installation, Aktivierung und Einrichtung eines Benutzerkontos sowie die persönliche und die Produktregistrierung.	
*Native 32-Bit- und 64-Bit-Programmversion. **ASIO-kompatible Audio-Hardware wird für Leistung mit geringer Latenz empfohlen.	

Installation über das Start Center starten

Über das Start Center können Sie auf sehr einfache Weise das Programm installieren und sich über den Packungsinhalt informieren.

- Bei Steinberg-Software, die mit einem Installationsmedium ausgeliefert wurde, wird das Start Center beim Einlegen des Mediums automatisch gestartet, vorausgesetzt, dass Autorun aktiviert ist.
- Bei Steinberg-Software, die aus dem Internet heruntergeladen wurde, wird das Start Center gestartet, wenn Sie auf die heruntergeladene Datei doppelklicken.

HINWEIS

Vom Installer aus können Sie die Content-Dateien auf einem anderen Laufwerk speichern als die Programmdateien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Start Center Ihre bevorzugte Sprache aus.
2. Klicken Sie auf **Installation**.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation manuell starten

Wenn Sie das Programm nicht über das Start Center installieren möchten, können Sie es auch manuell installieren.

- Wenn Sie auf einem Windows-System arbeiten, doppelklicken Sie auf die Datei »Setup.exe« und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Wenn Sie auf einem Mac OS X-System arbeiten, doppelklicken Sie auf die Datei »Groove Agent.mpkg« und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

So können Sie uns erreichen

Klicken Sie auf das Steinberg-Logo oben rechts im Bedienfeld, so dass sich ein Einblendmenü mit Einträgen für zusätzliche Informationen und Hilfe öffnet.

- Das Menü enthält Links zu diversen Steinberg-Seiten im Internet. Wählen Sie einen Link, um die entsprechende Seite zu öffnen. Auf den Internetseiten finden Sie Unterstützung und Informationen zur Kompatibilität, Antworten auf häufig gestellte Fragen, Links zum Herunterladen neuer Treiber usw.
- Zum Öffnen des Benutzerhandbuchs wählen Sie **Help**.
- Außerdem finden Sie hier einen Menüeintrag zur Registrierung Ihres Produkts.

  Als registrierter Anwender erhalten Sie technische Unterstützung, Zugang zu exklusiven Angeboten wie z. B. Softwareaktualisierungen uvm.

System einrichten

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie Sie Groove Agent als PlugIn in verschiedenen Host-Anwendungen verwenden können.

HINWEIS

Groove Agent kann auch als eigenständige Anwendung verwendet werden.

Einrichten von Groove Agent als VST-Instrument

Steinberg-DAWs bieten zwei verschiedene Arten, mit VST-Instrumenten zu arbeiten: das VST-Instruments-Rack und Instrumentenspuren.

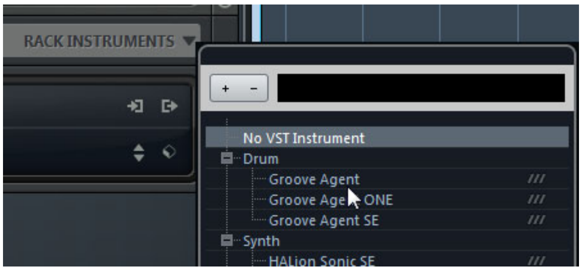
Zugriff auf Groove Agent über das VST Instruments Rack

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben Ihre Steinberg-DAW sowie Ihre MIDI- und Audio-Hardware richtig eingerichtet, und die DAW empfängt MIDI-Daten von Ihrem externen MIDI-Keyboard.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Devices > VST Instruments**.
2. Klicken Sie im Fenster **VST Instruments** auf den Schalter **Add Rack Instrument** und wählen Sie **Groove Agent**.



Sie werden gefragt, ob Sie automatisch eine MIDI-Spur erzeugen möchten, die dem VST-Instrument zugewiesen ist.

3. Klicken Sie auf **Create**.

ERGEBNIS

Groove Agent wird geladen und eingeschaltet und das Bedienfeld wird geöffnet. Eine zugehörige MIDI-Spur wird der Spurliste hinzugefügt. Der Ausgang dieser Spur wird Groove Agent zugeführt.

HINWEIS

Wenn Sie Groove Agent in einer anderen VST-Host-Anwendung nutzen möchten, lesen Sie bitte in der Dokumentation der entsprechenden Anwendung nach.

Zugriff auf Groove Agent über eine Instrumentenspur

VORGEHENSWEISE

1. In der Steinberg-DAW können Sie auf folgende Weise Instrumentenspuren einfügen:
   - Wählen Sie **Project > Add Track > Instrument**.
   - Klicken Sie im Fenster **VST Instruments** auf den Schalter **Add Instrument Track**.

   Der Dialog **Add Instrument Track** wird geöffnet.
2. Wählen Sie im **Instrument**-Einblendmenü den Eintrag **Groove Agent**.
3. Klicken Sie auf **Add Track**, um die Instrumentenspur zu erzeugen.
4. Klicken Sie im Inspector auf den Schalter **Edit Instrument**, um das Bedienfeld von Groove Agent zu öffnen.

ERGEBNIS

Groove Agent wurde als VST-Instrument in Ihrer DAW eingerichtet. Nähere Informationen zur Arbeit mit VST-Instrumenten erhalten Sie im Benutzerhandbuch Ihrer DAW.

Ausgänge auswählen

Groove Agent wird beim Laden standardmäßig mit Stereoausgängen konfiguriert. Sie können jedoch weitere Ausgänge in der Steinberg-DAW nutzen. So können Sie in der MixConsole alle Kit-Slots einem bestimmten Kanal zuweisen.

VORGEHENSWEISE

1. Um die Ausgänge verfügbar zu machen, öffnen Sie das Fenster **VST Instruments**.
2. Klicken Sie auf den Schalter **Activate Outputs** des Instruments.
3. Aktivieren Sie die Ausgänge, die Sie nutzen möchten.

ERGEBNIS

Die Steinberg-DAW fügt automatisch für jeden zusätzlichen Ausgang einen Ausgangskanal in der MixConsole hinzu.

Einsatz von Groove Agent in einer AU-kompatiblen Anwendung

Sie können Groove Agent auch in einer AU-Host-Anwendung wie z.B. Logic verwenden. Die AU-Version von Groove Agent befindet sich in Ihrem AU-PlugIns-Ordner. Groove Agent arbeitet so in einer AU-Umgebung ohne jeglichen Leistungsverlust oder Inkompatibilitäten.

VORGEHENSWEISE

1. Für Logic Pro öffnen Sie den Track Mixer und wählen Sie den zu verwendenden Instrumentenkanal.
2. Klicken Sie in das **I/O**-Feld und wählen Sie **AU Instruments > Steinberg > Groove Agent**.
3. Wählen Sie eine der verfügbaren Kanalkonfigurationen.

ERGEBNIS

Groove Agent ist jetzt als AU-Instrument geladen.

Einsatz des Instruments als eigenständige Anwendung

Groove Agent kann auch unabhängig von einer Host-Anwendung als eigenständige Anwendung verwendet werden. In diesem Fall können Sie das Instrument direkt mit Ihrer Audio-Hardware verbinden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Verwenden der Standalone-Version des PlugIns auf Seite 382

Einleitung

Fenster-Übersicht

Die Bedienoberfläche hat eine feste Größe und besteht aus einem Anwendungsfenster.



Das Fenster ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

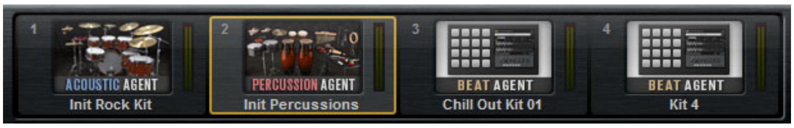
- Der obere Bereich mit den PlugIn-Funktionen.
- Der Kit-Slot-Bereich und das Kit-Rack unter dem Bereich mit den PlugIn-Funktionen.
- Der Pad-Bereich links.
- Der Edit-Bereich rechts. Er beinhaltet die Seiten **Load**, **Edit**, **Mixer** und **Options**.
- Ganz unten im Bedienfeld können Sie ein Keyboard anzeigen lassen.
- Wenn Sie Groove Agent als Standalone-Anwendung nutzen, wird oben im Fenster die Standalone-Funktionsleiste angezeigt.

Kits, Presets und Content aus Groove Agent ONE

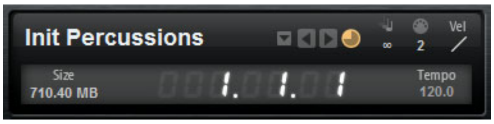
Kits

Kits enthalten alle Informationen über das Kit oder die Loop-Slices und die im Mixer-Kanal verwendeten Insert-Effekte. Kits können darüber hinaus noch MIDI-Pattern enthalten.

Kits können über das Kit-Rack oder den Kit-Slot-Bereich gespeichert und geladen werden.



Kit-Rack



Kit-Slot-Bereich

Kits mit Loop-Slices

Statt MIDI-Pattern enthalten Kits mit Loop-Slices die MIDI-Phrase, die zur Wiedergabe der Loop benötigt wird. Davon abgesehen entsprechen Sliced-Loop-Kits den regulären Kits, d.h. sie können auch Insert-Effekte verwenden usw.

PlugIn-Presets (VST-Preset)

Ein PlugIn-Preset enthält alle Informationen, die benötigt werden, um den Zustand des PlugIns wiederherzustellen. Es beinhaltet 4 Kits, die MIDI-Pattern sowie jegliche Insert- und AUX-Effekte. Alle Einstellungen werden auch im Projekt in Ihrer Host-Anwendung gespeichert.

Content aus Groove Agent ONE

Groove Agent kann Presets aus Groove Agent ONE laden. Diese Presets können als Kits im Kit-Rack oder dem Kit-Slot-Bereich geladen werden oder als PlugIn-Preset über das Einblendmenü »Preset-Verwaltung« in der Titelzeile des PlugIns.

Wenn Sie ein Preset aus Groove Agent ONE als PlugIn-Preset laden, werden die globalen PlugIn-Parameter auf die Standardwerte eingestellt.

Wenn Sie ein Preset als Kit laden, werden die globalen PlugIn-Parameter nicht verändert.

HINWEIS

Für Presets aus Groove Agent ONE wird in der MediaBay dasselbe Symbol wie für PlugIn-Presets angezeigt.

Content-Dateien und Ordnerstruktur

Groove Agent wird mit einer großen Menge Sound-Inhalten (»Content«) ausgeliefert. Dieser Content ist schreibgeschützt. Sie können Dateien bearbeiten, so lange sie geladen sind, Sie können jedoch die werksseitig gelieferten Content-Dateien nicht überschreiben.

Wenn Sie Dateien aus dem mitgelieferten Content bearbeiten und speichern möchten, speichern Sie sie unter einem neuen Namen. Diese Dateien erhalten die Dateinamenerweiterung `.vstpreset` und werden als Benutzer-Content bezeichnet. Vom Benutzer erstellter Content kann genau wie mitgelieferter Content durchsucht und mit Attributen gekennzeichnet werden.

Der Benutzer-Content wird in einer vordefinierten Verzeichnisstruktur auf Ihrer Festplatte gespeichert. Innerhalb dieser Struktur können Sie Unterordner erzeugen, um das Verschieben oder Austauschen dieses Content zu erleichtern.

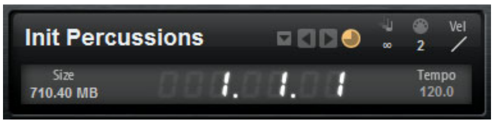
Sounds verwalten

Kits laden

Sie haben folgende Möglichkeiten, Kits zu laden:

- Durch Ziehen & Ablegen aus dem Windows Explorer/Mac OS Finder.
- Über das Kontextmenü im Kit-Rack.
- Durch Klicken auf den Schalter **Load Kit** rechts neben dem Kit-Namen im Kit-Slot-Bereich.
- Über die **MediaBay** oder den **Browser**

Kit Slot



In diesem Bereich wird der Name des geladenen Kits angezeigt. Darüber hinaus sind folgende globale Schalter verfügbar:

Load

Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Liste der verfügbaren Kits anzuzeigen.

Sie können auch auf den Kit-Namen klicken, um die Liste zu öffnen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Kit-Namen, um das Kit-Kontextmenü zu öffnen.

Load Previous/Next Kit

Klicken Sie auf diese Schalter, um das vorherige/nächste Kit aus der Liste der verfügbaren Kits zu laden.

Load Kit With Patterns

Aktivieren Sie diesen Schalter, um sicherzustellen, dass Kits immer zusammen mit deren Pattern geladen werden.

Size

Zeigt die Größe aller geladenen Samples.

Polyphony

Passt die Polyphonieeinstellungen des Kits an.

MIDI Channel

Legt den MIDI-Kanal für das Kit fest.

MIDI Input

Das MIDI-Symbol leuchtet auf, wenn MIDI-Signale empfangen werden.

Velocity Curve

Legt die Kurve der Anschlagdynamik für das Kit fest. So können Sie das Kit an Ihre Hardware-MIDI-Controller oder Ihre Spielart anpassen.

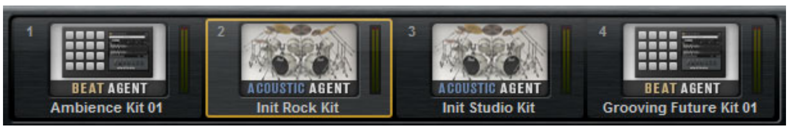
Songpositionsanzeige

Die Songpositionsanzeige zeigt die aktuelle Songposition in Takten, Zählzeiten und 16tel-Noten an. Wenn Sie den **Play**-Schalter in Groove Agent aktivieren, startet die Songpositionsanzeige immer bei 1.0.0.0 und läuft weiter, bis Sie Stop klicken.

Tempoanzeige

Die Tempoanzeige neben der Songpositionsanzeige zeigt das Tempo der Host-Anwendung an.

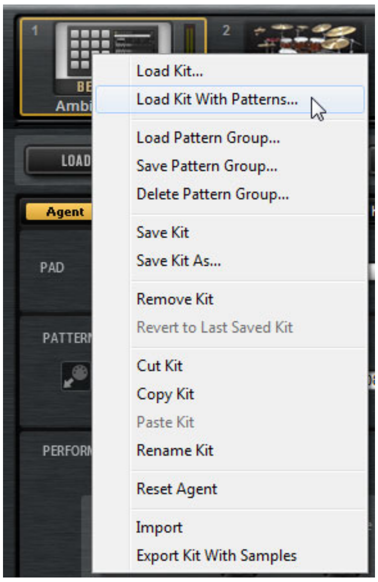
Kit-Rack



Das Kit-Rack befindet sich rechts neben dem Kit-Slot-Bereich. Es bietet einen Überblick über die geladenen Kits und deren entsprechenden Agent. Außerdem können Sie das ausgewählte Kit über das Kontextmenü geringfügig bearbeiten.

- Um ein Kit auszuwählen, klicken Sie darauf.

Kit-Kontextmenü



Load Kit

Öffnet ein Einblendmenü, das die verfügbaren Kits enthält. Doppelklicken Sie auf ein Kit, um es zu laden.

Load Kit With Patterns

Hiermit können Sie ein Kit einschließlich der dazugehörigen MIDI-Pattern laden, falls verfügbar.

Load Pattern Group

Hiermit können Sie für die 16 Pads der gewählten Gruppe ein vordefiniertes Set von MIDI-Dateizuweisungen sowie Wiedergabeparametern laden.

Save Pattern Group

Hiermit können Sie die 16 Pads der aktuellen Gruppe zusammen mit deren Einstellungen als Pattern Group speichern.

Delete Pattern Group

Hiermit können Sie eine Pattern Group löschen.

Save Kit

Speichert das Kit. Wenn Sie schreibgeschützten mitgelieferten Content überschreiben, wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie das bearbeitete Kit unter einem neuen Namen speichern können.

Save Kit As

Ermöglicht es Ihnen, das Kit unter einem neuen Namen zu speichern.

Remove Kit

Entfernt das Kit und dessen Pattern aus dem Slot.

Revert to Last Saved Kit

Es erfolgt eine Rückkehr zum zuletzt in dem Slot geladenen Kit. Falls das Kit ohne Pattern geladen wurde, wird nur das Kit und keine Pattern geladen.

Cut Kit

Kopiert das Kit und dessen Pattern und entfernt es aus dem Slot.

Copy Kit

Kopiert das Kit und dessen Pattern.

Paste Kit

Fügt das kopierte Kit im Kit-Slot ein. Wenn der Slot bereits ein Kit enthält, wird es ersetzt.

Rename Kit

Ermöglicht es Ihnen, das Kit umzubenennen.

Reset Agent

Lädt das `Init`-Preset für den Agent.

Import

Ermöglicht es Ihnen, MPC- und GAK-Dateien zu importieren.

Export Kit With Samples

Exportiert das Kit zusammen mit den dazugehörigen Samples.

HINWEIS

Samples, die zum geschützten Content gehören, z. B. der VST-Sound-Content, können nicht exportiert werden.

Dateien laden und verwalten

Auf der **Load**-Seite können Sie zwischen **MediaBay** und **Browser** umschalten. Diese lassen sich zum Verwalten, Navigieren, Laden und Vorhören verschiedener Dateitypen verwenden.

Sie können über die **MediaBay** auf Presets wie z. B. Multis und Kits zugreifen.

Im **Browser** können Sie nach Samples und Presets suchen. Der **Browser** zeigt auch Samples an, die zum VST-Sound-Content gehören.

- Zum Umschalten zwischen **MediaBay** und **Browser** klicken Sie auf den entsprechenden Schalter auf der **Load**-Seite.

Dateien über die MediaBay verwalten

Im oberen Bereich der **MediaBay** geben Sie an, nach welchen Sounds Sie suchen. Im unteren Bereich werden die Treffer angezeigt.



- Um die Größe der beiden Bereiche anzupassen, verwenden Sie den Fensterteiler über der Trefferliste.

Filter anwenden

Nach Kategorien filtern

Mit den konfigurierbaren Attribute-Spalten können Sie die Trefferliste basierend auf bis zu 3 Kriterien filtern. Die Standardattribute sind **Style** und **Sub Style**.

Nur die Dateien, die dem Filter entsprechen, werden in der Trefferliste angezeigt.

- Um den Filter zu definieren, klicken Sie in den Spalten auf die gewünschten Werte.
- Um Ihren Filter zu verfeinern, wählen Sie in anderen Spalten weitere Werte.
- Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift und wählen Sie in den Untermenüs ein anderes Attribut aus, um andere Filterkriterien einzublenden.

Das Einblendmenü »Instrument Set Filter«

Verwenden Sie das Einblendmenü **Select Content Set**, um ein bestimmtes Content-Set auszuwählen. Standardmäßig werden alle installierten Content-Sets durchsucht.

Trefferliste

Die Trefferliste zeigt alle Dateien an, die entsprechend der Filterkriterien gefunden werden.



Textsuche

Sie können in das Textsuchfeld in der Werkzeugzeile der Trefferliste Text eingeben, der im Namen oder in einem der Attribute des gesuchten Presets enthalten ist. Die Trefferliste wird automatisch aktualisiert und im oberen Bereich der MediaBay werden alle Kategorien angezeigt, die gefundene Presets enthalten.

Um den textbasierten Ergebnisfilter zurückzusetzen, klicken Sie auf den **Reset**-Schalter neben dem Suchfeld.

Anzeigefilter

Die Werkzeugzeile hat 2 Filterschalter, mit denen die Art der anzuzeigenden Presets eingestellt wird: Multis oder Kits. In der Trefferliste wird links neben dem Namen des Presets ein Symbol angezeigt, das die Preset-Art angibt.

Rating-Filter

Sie können die in der Trefferliste angezeigten Presets auf Presets einschränken, die eine bestimmte Qualität haben. Verwenden Sie den Rating-Schieberegler, um das minimale Rating festzulegen.

Content-Filter

Mit den Content-Filter-Schaltern können Sie festlegen, ob alle Presets, nur die mitgelieferten Presets (Factory Presets) oder nur die Benutzer-Presets (User Presets) angezeigt werden.

Spalten

Die Spalten zeigen alle Attributwerte der Presets an, die den im oberen Bereich festgelegten Filterkriterien entsprechen.

Spalten der Trefferliste einrichten

Sie können wählen, welche Attributspalten angezeigt werden, indem Sie den Schalter **Set up Result Columns** in der Werkzeugzeile aktivieren.

Trefferzähler

Die Anzahl der mit den Filterkriterien übereinstimmenden Presets wird rechts in der Werkzeugzeile angezeigt.

Trefferliste konfigurieren

- Um festzulegen, welche Attribute in der Trefferliste angezeigt werden, klicken Sie oben rechts in der Trefferliste auf den Schalter **Set up Result Columns** und wählen Sie die gewünschten Einträge aus. Neue Attribute werden rechts in der Liste hinzugefügt.

- Um die Spalten in der Trefferliste anders anzuordnen, ziehen Sie die Spaltenüberschriften an eine andere Position.
- Um die Sortierung der Einträge zu ändern, klicken Sie auf die Spaltenüberschrift. Das Dreieck in der Spaltenüberschrift zeigt die Sortierrichtung an.

Programme in Slots laden

Um ein Kit im ausgewählten Agent-Slot zu laden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie den Slot aus, in den Sie das Kit laden möchten, und doppelklicken Sie in der Trefferliste auf das Kit.
- Ziehen Sie eine Datei aus der Trefferliste auf das Kit im Kit-Rack oder auf den Slot im Kit-Slot-Bereich.

  Wenn bereits ein Kit geladen wurde, wird es durch das neue Kit ersetzt.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit in der Trefferliste und wählen Sie im Kontextmenü **Load Kit**.

Presets importieren

Sie können mit dem Windows Explorer/Mac OS FinderProgramm-Presets mit dem von beliebigen Speicherorten importieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Preset im Windows Explorer/Mac OS Finder aus.
2. Ziehen Sie das Preset in die **MediaBay**.

ERGEBNIS

Die importierten Presets werden in Ihren Benutzerordner kopiert.

Preset-Attribute bearbeiten

Presets lassen sich mit vordefinierten Attributen kennzeichnen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Bereich **New Preset Attributes** des **Save**-Dialogs in das Feld des einzustellenden Attributwerts.

   Je nach Attribut wird ein Menü oder ein Dialog geöffnet.

2. Wählen Sie einen Wert aus.

   Attributwerte werden direkt in den Preset-Dateien gespeichert.

   HINWEIS

   Wenn Sie die Attribute für schreibgeschützte Werks-Presets ändern, werden diese nur in der **MediaBay**-Datenbank gespeichert, nicht jedoch in der Preset-Datei.

Verfügbare Attribute

Die vordefinierten Medien- und Musikattribute können in der Trefferliste und im **Save**-Dialog eingestellt werden.

Medienattribute

Name

Bei User-Presets können Sie den Namen über das Kontextmenü bearbeiten. Bei allen anderen Elementen wird dieses Attribut nur angezeigt.

Rating

Anpassen durch Klicken und Ziehen.

Comment

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Content Summary

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Write Protection

Nur zur Anzeige, der Schreibschutz wird im Kontextmenü aktiviert.

Library Name

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Library Manufacturer

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Author

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Musikattribute

Category

Auswählen durch Klicken.

Sub Category

Auswählen durch Klicken.

Style

Auswählen durch Klicken.

Sub Style

Auswählen durch Klicken.

Character

Klicken, um einen Editor zu öffnen.

Tempo

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Bars & Beats

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Signature

Auswählen durch Klicken, Bearbeiten durch Doppelklicken.

Key

Auswählen durch Klicken.

GM Sound

Auswählen durch Klicken.

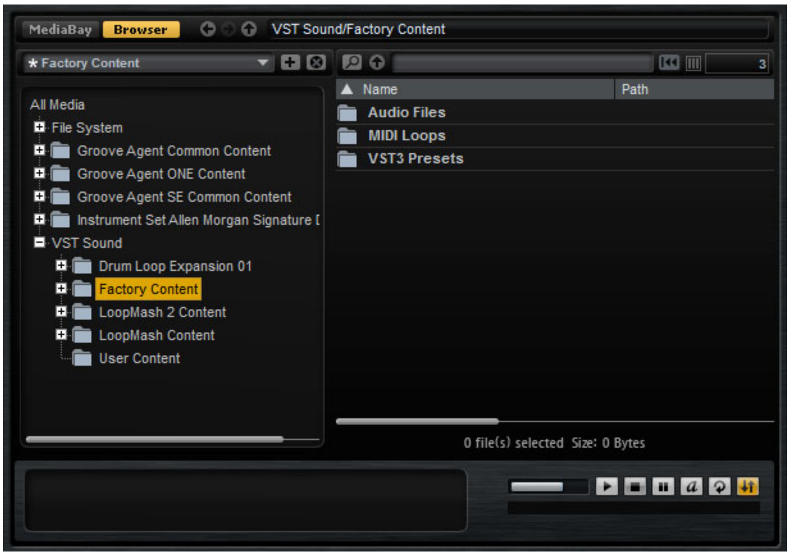
Presets löschen

- Um ein Benutzer-Preset zu löschen, wählen Sie **Delete** im Kontextmenü.

HINWEIS

Mitgelieferte Presets können nicht gelöscht werden.

Dateien über den Browser laden



Im **Browser** können Sie nach folgenden Dateien suchen und diese laden:

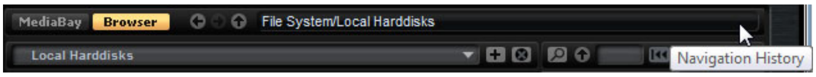
- Samples im Dateisystem oder in geladenen Kits.

  HINWEIS

  Samples lassen sich nur für Beat-Agent-Kits laden.

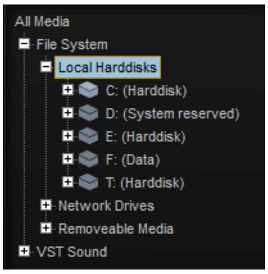
- Multis und Kits.

Pfadauswahl



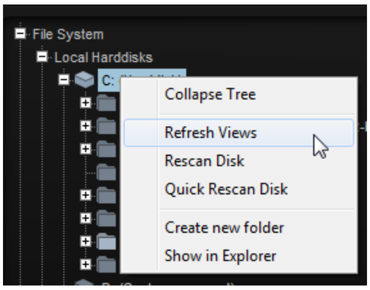
- Um zwischen den zuletzt verwendeten Speicherorten zu wechseln, klicken Sie auf die Schalter **Previous/Next Location**.
- Um in der Verzeichnisstruktur eine Ebene nach oben zu wechseln, klicken Sie auf den Schalter **Browse Containing Folder**.
- Das Textfeld zeigt den aktuellen Speicherort. Um einen neuen Speicherort anzugeben, geben Sie einen neuen Pfad ein oder kopieren Sie ihn.
- Um den Navigationsverlauf zu öffnen, klicken Sie ganz rechts in das Pfadfeld.

Verzeichnisstruktur



Anhand der Verzeichnisstruktur der Speicherorte links im **Browser** können Sie in allen Ordner durch die Samples navigieren. Sie können außerdem auf Dateien zugreifen, die sich in VST-Sound-Containern, HSB-Dateien und ISO-Dateien befinden. Wenn Sie in der Verzeichnisstruktur einen Eintrag auswählen, zeigt die Trefferliste rechts den zugehörigen Inhalt.

Kontextmenü der Verzeichnisstruktur



Refresh Views

Aktualisiert die Verzeichnisstruktur. Dies ist nützlich, wenn Sie Ihrem System eine neue Festplatte hinzugefügt oder auf der Festplatte einen neuen Ordner erstellt haben.

Rescan Disk

Scannt das ausgewählte Element in der Verzeichnisstruktur erneut. Die entsprechenden Dateien werden geöffnet, die Daten werden ausgelesen und die Datenbankdatei wird aktualisiert.

Quick Rescan Disk

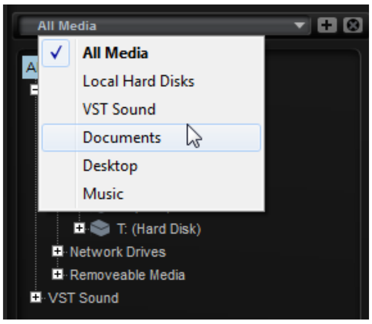
Scannt nur die Ordner erneut, die sich nach dem letzten Scan geändert haben.

Show in Explorer (Win)/Reveal in Finder (Mac)

Zeigt den Speicherort der ausgewählten Datei in Ihrem Dateisystem.

Speicherorte

Speicherorte sind Ordner oder Verzeichnisse in Ihrem System, die Mediendaten enthalten. Durch das Einrichten bevorzugter Speicherorte können Sie steuern, welche Dateien in der Trefferliste zu sehen sind.



Das Textfeld oberhalb der Verzeichnisstruktur zeigt den Namen des ausgewählten Ordners an. Wenn dem Namen ein Sternchen vorangestellt ist, wurde der Ordner noch nicht als Speicherort definiert.

Speicherorte verwalten

- Um die Liste der bevorzugten Speicherorte zu öffnen, klicken Sie in das Textfeld.
- Um den aktuellen Ordner zu den bevorzugten Speicherorten hinzuzufügen, klicken Sie auf den Schalter **Add Selected Media Node as Favorite Location**.

  Sie können den Ordnernamen übernehmen oder für den Speicherort einen neuen Namen festlegen.
- Um den aktuellen Speicherort aus der Liste zu entfernen, aktivieren Sie den Schalter **Remove Favorite Location**.

Trefferliste

Die Trefferliste zeigt die Dateien an, die im ausgewählten Ordner gefunden wurden. Sie zeigt alle Dateien an, die Groove Agent lesen kann, z.B. VST-Presets oder Samples. Neben Angaben wie Dateiname und -pfad können Sie die Spalten der Trefferliste so konfigurieren, dass verschiedene Attribute angezeigt werden.

Die Trefferliste zeigt außerdem alle Unterordner des ausgewählten Ordners an, jedoch nicht den Inhalt dieser Unterordner. Um den Inhalt der Unterordner zu sehen, wählen Sie den entsprechenden Unterordner aus.

In der Trefferliste navigieren

- Um einen Ordner oder Speicherort zu öffnen, doppelklicken Sie in der Trefferliste darauf.

  Wenn Sie auf ein Preset doppelklicken, wird der Inhalt des Presets angezeigt.

- Um in der Ordnerhierarchie eine Ebene nach oben zu wechseln, klicken Sie auf den Schalter **Browse Containing Folder**.

Textsuche durchführen

Sie können die Trefferanzahl in der Trefferliste durch die Textsuchfunktion einschränken. Auf diese Weise können Sie z. B. nach Dateien mit bestimmten Namen suchen. Bei Presets berücksichtigt die Suche auch beliebige Attributwerte. Das Wertefeld oben rechts zeigt die Anzahl der mit dem Suchtext übereinstimmenden Dateien an.

- Um den Suchtext zu löschen, klicken Sie auf den Schalter **Clear Filter Text**.

Im Dateisystem suchen

Mit der Textsuche können Sie neben der Trefferliste auch auf Festplatten oder in VST-Sound-Archiven nach Dateien suchen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen Speicherort als Ausgangspunkt für die Suche aus.

   Je höher sich der Speicherort in der Hierarchie befindet, desto länger dauert die Suche. Daher ist es nicht ratsam, ganze Festplatten zu durchsuchen.

2. Klicken Sie oben links in der Trefferliste auf den Schalter **Search Location Content** und geben Sie den Suchtext im Textfeld ein.
3. Optional: Klicken Sie auf den Schalter rechts vom Suchfeld, um auszuwählen, ob Sie nach Samples, Kits oder allen Medientypen suchen möchten.
4. Drücken Sie die [Eingabetaste], um die Suche zu starten, oder klicken Sie rechts vom Suchtext auf den Schalter **Search/Stop Search**.

   Die Dateien, die den Suchkriterien entsprechen, werden in der Trefferliste angezeigt.

   HINWEIS

   Die maximale Dateianzahl für die Listendarstellung ist 10.000.

5. Doppelklicken Sie auf ein Ergebnis, um es in der Verzeichnisstruktur anzuzeigen.

Vorschau- und Dateiinfo-Bereich



Dateiinfo-Bereich

Hier werden Informationen über das ausgewählte Sample angezeigt: Länge, Kanäle, Bittiefe und Samplerate. Wenn verfügbar, werden außerdem der Grundton, die Tonart und der Dynamikbereich angezeigt.

Vorschaubereich

Im Vorschaubereich können Sie die Samples vorhören.

Level

Hiermit können Sie den Wiedergabepegel anpassen.

Wiedergabe

Gibt das aktive Sample wieder.

Stop

Stoppt die Wiedergabe. Der Positionszeiger springt zurück an den Sample-Start.

Pause

Pausiert die Wiedergabe. Klicken Sie erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.

Auto Play

Startet die Wiedergabe des ausgewählten Samples automatisch.

Loop Playback

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird das ausgewählte Sample wiederholt abgespielt.

Play Position

Zeigt die Wiedergabeposition im Sample an. Wenn Sie eine andere Wiedergabeposition auswählen möchten, klicken Sie auf den Schieberegler oder ziehen Sie den Griff an eine neue Position.

Nicht gefundene Samples

Wenn Sie die Samples eines Programms durchsuchen und Sie diese weder laden noch vorhören können, wurden sie möglicherweise verschoben oder gelöscht. In der Infoanzeige steht in diesem Fall »Sample not found«. Um dieses Problem zu beheben, laden Sie das Programm erneut und stellen Sie sicher, dass keine Samples fehlen. Anschließend müssen Sie das Programm mit den wiederhergestellten Sample-Pfaden speichern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Fehlende Samples suchen auf Seite 297

Dateien laden

- Um das in der Trefferliste aktive Sample auf das gewählte Instrument-Pad zu laden, verwenden Sie die Tastaturbefehle [Eingabetaste] oder [L], oder doppelklicken Sie auf die Datei.
- Um ausgewählte Kits zu laden, ziehen Sie diese aus der Trefferliste auf den Kit-Slot, auf das Kit-Rack oder auf ein Pad.

HINWEIS

Dadurch werden die aktuellen Samples ersetzt und die Sound-Einstellungen zurückgesetzt.

Einige Dateitypen werden nicht unterstützt. In diesem Fall zeigt ein Symbol an, dass das Dateiformat nicht geladen werden kann.

Geschützte Kits werden mit einem Schloss-Symbol angezeigt. Sie können keine einzelnen Samples aus diesen Kits laden, die Kits als Ganzes aber schon.

Aktives Sample ersetzen

Wenn Sie ein Sample per Doppelklick oder Tastaturbefehl im **Browser** laden, werden alle Samples des ausgewählten Pads ersetzt. Sie können jedoch auch nur ein bestimmtes Sample eines Pads ersetzen.

HINWEIS

Außerdem können Sie Samples ersetzen, die zum VST-Sound-Content gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie auf der **Edit**-Seite das Sample aus, das Sie ersetzen möchten.
2. Aktivieren Sie im **Browser** den Schalter **Replace Focused Sample** unten rechts.
3. Suchen Sie in der Verzeichnisstruktur das neue Sample und doppelklicken Sie darauf.

ERGEBNIS

Das auf der **Edit**-Seite aktive Sample wird durch das neue Sample ersetzt. Alle Sound-Einstellungen des vorherigen Samples bleiben erhalten.

HINWEIS

Die Funktion **Replace Focused Sample** betrifft nur das Laden des Samples per Doppelklick oder Tastaturbefehl. Sie betrifft nicht das Laden von Samples per Ziehen & Ablegen vom **Browser** auf die Pads.

Allgemeine Bearbeitungsoptionen

Dreh- und Schieberegler

Dreh- und Schieberegler können unidirektional oder bidirektional einstellbar sein. Unidirektionale Werte, wie zum Beispiel Lautstärke, beginnen bei einem Minimalwert und können bis zu einem Maximalwert erhöht werden. Bidirektionale Regler haben ihren Anfangswert in der Mittelstellung und können nach links auf negative Werte und nach rechts auf positive Werte eingestellt werden.

Die meisten Einstellmethoden sind für Dreh- und Schieberegler gleich.

- Um einen Wert einzustellen, klicken Sie auf einen Dreh- oder Schieberegler und ziehen Sie nach oben oder nach unten, oder verwenden Sie das Mausrad.

  Wenn Sie beim Klicken auf einen Drehregler die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt halten, wird ein kleiner Schieberegler angezeigt, mit dem Sie den Parameter einstellen können.

- Zur Feineinstellung drücken Sie die [Umschalttaste] und bewegen Sie den Drehregler oder verwenden Sie das Mausrad.

- Um den Vorgabewert eines Parameters wiederherzustellen, drücken Sie die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] und klicken Sie auf den Regler.

Bearbeitungsoptionen bei Mehrfachauswahl

Wenn Sie mehrere Pad-Parameter gleichzeitig bearbeiten möchten, wählen Sie diese Pads aus.

Wenn mehrere Pads ausgewählt sind, die jedoch nicht auf genau die gleichen Werte eingestellt sind, zeigen die meisten Bedienelemente dies durch ihre rote Farbe an. Dies gilt für Drehregler, Ein/Aus-Schalter, Auswahlfelder und Wertefelder.

Wenn Sie z.B. 3 Pads mit den Cutoff-Frequenz-Werten 1200, 1400 und 2500 Hz ausgewählt haben, zeigt der Leuchtkranz der Frequency-Drehregler den Bereich von 1200 bis 2500 an. Das entsprechende Feld zeigt den Wert des aktiven Pads rot an.

HINWEIS

Komplexere Bedienelemente wie die Hüllkurveneditoren zeigen nur die Werte des aktuellen Pads an.

Wertebereiche anpassen

Sie können den Wertebereich eines Parameters direkt am Leuchtkranz des Drehreglers einstellen. Die Werte für die Pads werden innerhalb des neuen Bereichs verteilt, wobei die relativen Abstände beibehalten werden.

- Um den Wertebereich zu verschmälern oder zu erweitern, ziehen Sie am Leuchtkranz.
- Um den Maximalwert des Wertebereichs zu verändern, halten Sie beim Ziehen des Leuchtkranzes die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt.
- Um den Maximalwert des Wertebereichs zu verändern, halten Sie beim Ziehen des Leuchtkranzes die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Schalter

Ein/Aus-Schalter

Diese Bedienelemente besitzen zumeist zwei Zustände: aktiviert und deaktiviert. Wenn Sie mit der Maus einen **Ein/Aus**-Schalter anfahren, ändert sich die Form des Mauszeigers, um anzuzeigen, dass Sie darauf klicken können.

Taster

Taster lösen eine Aktion aus und fallen dann auf den inaktiven Zustand zurück. Diese Taster dienen zum Öffnen von Menüs oder Dateidialogen.

Wertefelder

Zur Werteinstellung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie in ein Wertefeld, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die [Enter]-Taste.

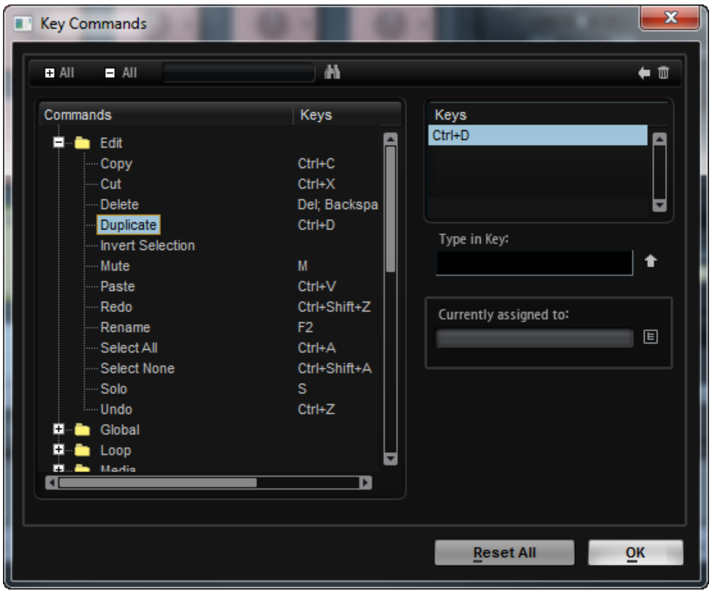
  Wenn der eingegebene Wert den Bereich des Parameters unter- oder überschreitet, wird er entsprechend automatisch auf den maximalen oder minimalen Wert gesetzt.
- Klicken Sie in das Wertefeld und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten, um den Wert zu ändern.
- Positionieren Sie die Maus über einem Wertefeld und verwenden Sie das Mausrad, um den Wert einzustellen.
- Um den Parameter auf dessen Standardwert zu bringen, klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] in das Wertefeld.

- Wenn Sie zum Einstellen eine Regler verwenden möchten, klicken Sie bei gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] in ein Wertefeld.
- Klicken Sie auf die nach oben oder unten weisenden Dreiecke neben dem Feld.
- Musikalische Werte (zum Beispiel Tastenbereich oder Grundton) können Sie über Ihr MIDI-Keyboard einstellen.

  Um einen Wert über Ihr MIDI-Keyboard einzugeben, doppelklicken Sie auf das Wertefeld, drücken Sie eine Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard und drücken Sie dann die [Eingabetaste].
- Drücken Sie die [Tab]-Taste, um den nächsten Parameter auszuwählen. Um zurück zum vorhergehenden Parameter zu springen, drücken Sie [Umschalttaste]-[Tab].

  Wenn kein Parameter innerhalb des aktuellen Fensterbereichs ausgewählt ist, können Sie mit [Tab] immer zum ersten Parameter springen.

Tastaturbefehle verwenden



- Um den **Key-Commands** -Dialog zu öffnen, öffnen Sie die **Options**-Seite und klicken Sie auf den Schalter **Key Commands**.

Die Befehle sind links in einer hierarchischen Ordnerstruktur aufgelistet. Wenn Sie einen Kategorie-Ordner öffnen, werden die Parameter und Funktionen mit den aktuell zugewiesenen Tastaturbefehlen angezeigt.

- Um einen Tastaturbefehl einzurichten, wählen Sie die Funktion in der Liste aus, geben Sie den Tastaturbefehl im Feld **Type in Key** ein und klicken Sie auf **Assign** rechts neben dem Feld. Wenn der Tastaturbefehl bereits einer anderen Funktion zugewiesen ist, wird dies im Feld darunter angezeigt.

- Um einen Tastaturbefehl zu löschen, wählen Sie den dazugehörigen Befehl in der Liste im **Keys**-Bereich aus und klicken Sie auf **Delete** (das Papierkorb-Symbol).
- Um nach einer bestimmten Funktion zu suchen, geben Sie deren Namen im Suchfeld oben im Dialogfenster ein und klicken Sie auf den Suchen-Schalter (das Lupensymbol).

HINWEIS

Sie können mehrere Tastaturbefehle für dieselbe Funktion einrichten.

Presets

Groove Agent bietet Ihnen zwei Arten von Presets: Section/Module-Presets und VST-Presets. VST-Presets enthalten alle Informationen, die benötigt werden, um den Gesamtzustand des PlugIns wiederherzustellen. Mit Section- und Module-Presets speichern und laden Sie die Einstellungen für eine bestimmte Komponente der Bedienoberfläche von Groove Agent.

Während der Installation werden die werkseitigen Presets in einem eigenen Ordner installiert, außerdem wird ein Ordner erzeugt, in dem Ihre selbst erstellten Presets gespeichert werden. Die Handhabung ist überall gleich.

HINWEIS

Werkseitige Presets sind schreibgeschützt, können aber bei einem Software-Update überschrieben werden. Presets in Ihrem Benutzerordner werden durch Software-Updates niemals verändert.

HINWEIS

Weitere Informationen über VST-Presets entnehmen Sie dem Benutzerhandbuch von Cubase/Nuendo.

Presets für Bereiche und Module verwenden

Preset-Schalter finden Sie auf der gesamten Programmoberfläche. Die Handhabung ist immer dieselbe.

- Um ein Preset zu speichern, klicken Sie auf den **Save**-Schalter (das Diskettensymbol).

  HINWEIS

  Mitgelieferte Presets können nicht überschrieben werden. Wenn Sie die Änderungen, die Sie an einem mitgelieferten Preset vorgenommen haben, speichern möchten, wählen Sie einen neuen Speicherort oder einen neuen Namen.

- Um ein Preset zu laden, klicken Sie auf den Pfeil und wählen Sie es aus der Liste aus.
- Um ein Preset zu löschen, klicken Sie auf den **Delete**-Schalter (das Papierkorbsymbol). Beachten Sie, dass Sie mitgelieferte Presets nicht löschen können.

VST-Presets verwenden

VST-Presets laden

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Titelleiste des PlugIn-Bedienfelds auf den Schalter **Preset-Verwaltung** neben dem Preset-Namen und wählen Sie **Preset laden**.
2. Wählen Sie das Preset aus, das Sie laden möchten. Doppelklicken Sie auf das Preset, um es zu laden und den Dialog zu schließen.

VST-Presets speichern

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie in der Titelleiste des PlugIn-Bedienfelds auf den Schalter **Preset-Verwaltung** neben dem Preset-Namen und wählen Sie **Preset speichern**.

Arbeiten mit den Pads

Im **Pad**-Bereich links können die Instrument-Pads oder die Pattern-Pads angezeigt werden.



- Zum Umschalten zwischen den Instrument-Pads und den Pattern-Pads klicken Sie auf den entsprechenden Schalter über den Pads.

Transportschalter



- Um die Wiedergabe des ausgewählten Pads zu starten oder zu stoppen, verwenden Sie die entsprechenden Schalter.
- Für die MIDI-Liveaufnahme klicken Sie auf den **Record**-Schalter.
- Um den Jam Mode zu aktivieren, klicken Sie auf den Schalter **Jam Mode**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

MIDI-Events live aufnehmen auf Seite 252
Jam Mode auf Seite 228

Instrument-Pads



Der Pad-Bereich enthält 128 Pads, die auf 8 Gruppen zu 16 Pads aufgeteilt sind. Instrument-Pads können verwendet werden, um Sounds zu triggern. Jedem Pad ist eine MIDI-Note zugewiesen, die ein Sample triggert. Wenn einem Pad Samples zugewiesen sind, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.

Mit den Gruppen-Schaltern unter den Pads können Sie zwischen den 8 Gruppen wechseln. Der Schalter der aktiven Gruppe leuchtet auf. Wenn einem oder mehreren Pads einer Gruppe Samples zugewiesen sind, leuchtet eine orangefarbene LED-Anzeige über den Gruppen-Schaltern auf. Wenn ein Pad einer Gruppe eine MIDI-Note empfängt, leuchtet eine grüne LED-Anzeige auf.

Standardmäßig ist Gruppe 3 aktiviert, wenn Sie Groove Agent öffnen.

Unter dem Pad-Bereich befinden sich mehrere Schalter. Diese unterscheiden sich je nach den verschiedenen Agents.

Informationen über die Instrument-Pads anzeigen (nur Beat Agent)

- Aktivieren Sie den **i**-Schalter unter dem Pad-Bereich, um die folgenden Informationen für die Pads anzuzeigen: die Pad-Nummer, die Anzahl der Samples und den Ausgang.
- Aktivieren Sie den **e**-Schalter, um die Einstellungen für die exklusiven Gruppen anzuzeigen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Pad einer exklusiven Gruppe bewegen, werden alle Pads, die zur selben Gruppe gehören, hervorgehoben. Wenn eine Pad-Gruppe, die nicht angezeigt wird, Pads derselben exklusiven Gruppe beinhaltet, leuchtet eine rote LED-Anzeige über dem Schalter auf.

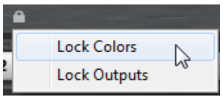
Einstellen der Ausgänge des Pads (nur Beat Agent)

Sie können die Ausgänge der Samples im Pad-Kontextmenü einstellen.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad, öffnen Sie das Untermenü **Assign Output** und wählen Sie den Ausgang, den Sie verwenden möchten.

  Dadurch werden alle Samples des Pads zu diesem Ausgang geführt.

Farb- und Ausgangseinstellungen sperren (nur Beat Agent)



- Sie können die Farb- und Ausgangseinstellungen für die Pads sperren. Wenn Sie z.B. die Ausgangskonfiguration für die Pads sperren, können Sie zwischen den Kits umschalten und dabei immer dieselben Ausgänge verwenden. Wenn Sie das Kontextmenü für den Sperren-Schalter unter den Pads öffnen, können Sie einstellen, welche Parameter Sie sperren möchten. Wenn dieser Schalter aufleuchtet, ist mindestens eine Einstellung für die Pads gesperrt.

Pad-Einstellungen sperren (Acoustic und Percussion Agent)

Sie können die Farbeinstellungen für die Pads sperren, indem Sie den Schalter **Lock Pad Colors** aktivieren. Der Schalter leuchtet auf, wenn er aktiv ist.

Alternative MIDI-Noten-Zuweisungen verwenden

Wenn Sie einen externen Hardware-Drum-Controller verwenden, der bestimmte MIDI-Noten an bestimmte Instrumente sendet, können Sie eine alternative Zuweisung zu MIDI-Trigger-Noten bestimmen.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie den **Use Hardware Controller Mapping**-Schalter unten rechts im Pad-Bereich.

   Dadurch können Sie verschiedene Konfigurationen für Trigger-Noten laden, speichern und löschen.

2. Bestimmen Sie eine neue Trigger-Note für das Pad.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad, wählen Sie **Edit/Learn Trigger Note** und bestimmen Sie die neue Trigger-Note, indem Sie sie in das Wertefeld eingeben oder die entsprechende Note auf Ihrem Hardware-Controller spielen.
   - Öffnen Sie im Pad-Kontextmenü das Untermenü **Assign Trigger Note** und wählen Sie die Note aus.

3. Groove Agent springt auf den nächsten Pad. Weisen Sie eine MIDI-Note allen Pads zu, die Sie verwenden möchten, und drücken Sie die [Enter]-Taste, um die Zuweisung von MIDI-Noten zu beenden.

Pad-Bereich

Für Instrument-Pads enthält der **Pad**-Bereich auf der **Agent**-Seite mehrere Funktionen und Einstellungen für die Wiedergabe.



Active

Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe für das Pad.

Exclusive

Aktiviert/Deaktiviert die exklusive Wiedergabe für das Pad. Wenn Sie ein exklusives Pad triggern, wird die Wiedergabe des aktuellen Patterns entsprechend zum eingestellten Restart Mode beendet. Pads, für die dieser Schalter nicht aktiviert ist, können gleichzeitig mit anderen Pattern abgespielt werden.

Wenn für ein Pad der **Exclusive**-Modus aktiviert ist, wird dies durch ein Symbol in der oberen linken Ecke des Pads angezeigt.



Jam State

Legt fest, in welcher Reihenfolge die Pads wiedergegeben werden, wenn der Schalter **Jam Mode** aktiviert ist und der Exclusive-Modus für das Pattern-Pad aktiviert ist.

Play Mode

- Um ein Pattern abzuspielen, solange Sie eine Taste gedrückt halten, wählen Sie **Hold**.
- Um die Wiedergabe mit einer Trigger-Note für ein Pad zu starten und zu stoppen, wählen Sie **Toggle**.

  Der **Toggle**-Modus eignet sich für Live Performances. Beachten Sie, dass es zu unvorhergesehenen Ergebnissen kommen kann, wenn Sie z.B. in der Host-Anwendung die Wiedergabe anhalten und erneut starten, oder wenn Sie während der Wiedergabe zu einer anderen Position wechseln.
- Um ein Pattern bis zu dessen Ende wiedergeben zu lassen, wählen Sie **One Shot**. In diesem Modus werden Note-Off-Events ignoriert. Die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende des Patterns. Um sicherzustellen, dass das Pattern von Anfang bis Ende durchläuft, deaktivieren Sie **Sync to Beat**.

Restart Mode

Bestimmt, ob ein Pattern sofort bei der nächsten Zählzeit abgespielt wird oder ab dem nächsten vollständigen Takt.

Sync to Beat

Wenn **Sync to Beat** aktiviert ist, startet ein Pattern beim Triggern synchron zu den anderen Pattern, die gerade gespielt werden. Wenn Sie z. B. ein Pattern triggern und das nächste Pattern nach drei Zählzeiten triggern, startet dieses Pattern bei Zählzeit 3. Wenn **Sync to Beat** deaktiviert ist, startet das zweite Pattern am Anfang.

Velocity Mode

Hiermit bestimmen Sie den Einfluss der Anschlagstärke der gespielten Noten auf das Pattern.

- Wenn **Original** ausgewählt ist, werden die Noten des Patterns mit der Anschlagstärke gespielt, die im Pattern gespeichert ist.
- Wenn **As Played** ausgewählt ist, werden die Noten des Patterns mit der Anschlagstärke gespielt, die Sie auf dem Keyboard spielen.
- Wenn **Original + As Played** ausgewählt ist, richtet sich die Anschlagstärke des Patterns nach der Kombination der im Pattern gespeicherten Anschlagstärke und der Anschlagstärke Ihre Spiels.

Jam Mode

Im Jam-Modus können Sie während der Wiedergabe automatisch zwischen Pattern-Pads umschalten. Sie können z. B. vom Intro zur Strophe umschalten oder von einem Fill zur vorherigen Strophe, oder die Wiedergabe automatisch stoppen.

Der Jam-Modus ist hilfreich, wenn Sie mit Groove Agent mitspielen und jammen möchten. Er ist jedoch viel flexibler als eine statische Song- oder Pattern-Liste.

Wenn der Schalter **Jam Mode** aktiviert ist, stehen die Parameter **Play Mode** und **Restart Mode** für Pads im Exclusive-Modus nicht zur Verfügung. Diese Pads werden mit einem einzelnen Klick gespielt. Pattern schalten immer nur nach ganzen Takten um. Pattern-Pads, bei denen der Schalter **Exclusive Mode** deaktiviert ist, verhalten sich normal.

Jam States

Wie sich die Pattern-Pads im Jam-Modus verhalten, wird durch die Einstellung **Jam States** festgelegt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Schalter **Jam Mode** und **Exclusive Mode** für ein Pattern-Pad aktiviert sind.

Standard

Wenn ein Pad mit **Standard**-Jam-Status getriggert wird, wird die Wiedergabe aller vorher gespielten Pads gestoppt. Das neue Pad wird exklusiv wiedergegeben.

Next

In diesem Modus springt die Wiedergabe automatisch auf das erste Pad, bei dem der **Standard**-Jam-Status ausgewählt ist, und das einer höheren Taste auf dem Keyboard zugewiesen ist. Wenn kein Pad mit **Standard**-Jam-Status vorhanden ist, läuft das aktuelle Pad in einer Schleife.

Return

In diesem Modus springt die Wiedergabe zurück zum vorherigen Pad. Verwenden Sie diesen Modus, um z.B. von einem Pad mit einem Fill zurück zum vorherigen Pad zu springen. Wenn Sie nacheinander mehrere Pads triggern, bei denen **Return** aktiviert ist, schaltet Groove Agent in den Modi **Standard**, **Next** oder **Stop** zurück zum letzten Pad. Wenn vorher kein Pad getriggert wurde, läuft das aktuelle Pad in einer Schleife.

Stop

Die Wiedergabe stoppt automatisch, nachdem das ganze Pattern abgespielt wurde.

Der Jam-Status wird in der oberen linken Ecke der Pads durch verschiedene Symbole angezeigt.



Pads im **Standard**-, **Next**-, **Return**- und **Stop**-Modus.

Jam-Modus verwenden

VORGEHENSWEISE

1. Laden Sie ein Intro, eine Strophe, einen Fill und ein Ending auf 4 aufeinander folgende Pattern-Pads.
2. Aktivieren Sie **Exclusive Mode** für alle 4 Pads und nehmen Sie die folgenden Einstellungen für den Parameter **Jam State** vor:
   - Stellen Sie das erste Pad mit dem Intro auf **Next**.
   - Stellen Sie das zweite Pad mit der Strophe auf **Standard**.
   - Stellen Sie das dritte Pad mit dem Fill auf **Return**.
   - Stellen Sie das vierte Pad mit dem Ending auf **Stop**.
3. Aktivieren Sie den Schalter **Jam Mode**.

   Der **Play**-Schalter beginnt zu blinken, um anzuzeigen, dass Groove Agent darauf wartet, dass ein Pattern-Pad getriggert wird.
4. Triggern Sie das Pad mit dem Intro.

   Das Intro wird wiedergegeben, danach schaltet die Wiedergabe automatisch auf das Pad mit der Strophe um. Die Strophe wird in einer Schleife wiedergegeben.
5. Triggern Sie das Pad mit dem Fill. Nach dem Fill schaltet die Wiedergabe automatisch zurück auf das Pad mit der Strophe. Die Strophe wird wieder in einer Schleife wiedergegeben.
6. Triggern Sie das Pad mit dem Ending. Die Wiedergabe stoppt automatisch, sobald die Wiedergabe des Schlussteils beendet ist.

Pattern-Bereich

Für Instrument-Pads enthält der **Pattern**-Bereich auf der **Agent**-Seite Funktionen für MIDI-Pattern und für den Pattern Player.



Pattern Player On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Pattern Player.

Pattern Library

Ermöglicht die Auswahl eines MIDI-Pattern. Klicken Sie auf die Liste, um eine Datei auszuwählen.

Um auf den Ordner zuzugreifen, in dem die benutzerdefinierten MIDI-Pattern gespeichert sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Feld **Pattern Library** und wählen Sie **Show in Explorer/Finder**. An dieser Stelle können Sie Dateien hinzufügen, löschen und umbenennen sowie Unterordner anlegen, um Ihre MIDI-Pattern zu organisieren.

HINWEIS

Pattern-Pads enthalten immer die MIDI-Daten und referenzieren nicht die ursprünglichen MIDI-Dateien.

Original Tempo

Zeigt das ursprüngliche Tempo an, wie es in der MIDI-Datei gespeichert wurde.

Start

Bestimmt die Zählzeit, bei der die Wiedergabe des Patterns beginnt.

End

Bestimmt das Ende des Patterns. Zu Beginn ist dieser Parameter auf die ursprüngliche Länge des MIDI-Patterns eingestellt.

Import-Feld

Um MIDI-Dateien von Ihrem Dateisystem oder MIDI-Parts aus Ihrer Host-Anwendung in die User-Pattern-Library zu importieren, ziehen Sie sie auf das MIDI-Import-Feld.

Sie können auch mehrere MIDI-Dateien gleichzeitig auf das Import-Feld ziehen und importieren. Die erste Datei wird dem ausgewählten Pad zugewiesen.

MIDI-Export-Feld

Um ein Pattern zu exportieren, klicken Sie auf das Feld **MIDI Export** und ziehen Sie es auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung. Sie können das Feld auch an einen anderen Ort oder in eine andere Anwendung ziehen, die MIDI-Dateien unterstützt.

Import/Export und alternative Trigger-Noten-Mappings

Wenn Sie alternative Trigger-Noten-Mappings verwenden, wird dies berücksichtigt und das MIDI-Pattern wird automatisch beim Import bzw. Export angepasst. Das ist wichtig, wenn Sie MIDI-Daten mit einem Hardware-Drum-Controller aufnehmen und dabei MIDI-Parts aus der Host-Anwendung importieren oder aus Groove Agent in die Host-Anwendung exportieren möchten.

Wenn Sie die Datei mit dem Standard-Trigger-Noten-Mapping aufgenommen haben, deaktivieren Sie das alternative Trigger-Noten-Mapping im Pad-Bereich.

Performance-Bereich

Für Instrument-Pads enthält der **Performance**-Bereich auf der **Agent**-Seite MIDI-Einstellungen für den Pattern Player.



Swing Grid

Legt das Raster für die Anwendung des **Swing**-Effekts fest. Um z.B. das Timing aller 16tel-Notenpositionen eines Pattern zu verschieben, stellen Sie hier **1/16** ein.

Swing

Hiermit können Sie das Timing der Noten auf geradzahligen Zählzeiten verschieben, so dass das Pattern einen Swing-Rhythmus erhält. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d.h. die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d.h. die Noten werden später gespielt.

Gate Scale

Hiermit können Sie die Notenlängen des Patterns verkürzen oder verlängern. Bei 100% werden die Noten in Originallänge gespielt.

HINWEIS

Gate Scale hat keine Auswirkung, wenn für Samples der Modus **One Shot** eingestellt ist. In diesem Fall werden sie immer bis zum Ende wiedergegeben.

Velocity Scale

Erhöht oder verringert die Note-On-Anschlagstärken des Patterns. Bei 100% werden die Noten mit der ursprünglichen Anschlagstärke gespielt.

Quantize Amount

Mit diesem Parameter definieren Sie, wie strikt das Quantisierungsraster angewendet wird. Ein Wert von 100% bedeutet, dass die MIDI-Noten genau auf dem ausgewählten Quantisierungsnotenwert gespielt werden. Niedrigere Werte bewegen die Noten nur annähernd in Richtung des nächsten Notenwerts. Bei 0% erfolgt keine Quantisierung.

Quantize Grid

Mit diesem Parameter können Sie ein Quantisierungsraster in Notenwerten einrichten. Sie können auch punktierte Notenwerte oder Triolen verwenden.

Tempo Scale

Dieser Parameter bestimmt die Wiedergabegeschwindigkeit des Patterns. Sie können wählen zwischen halber (half), normaler (normal) und doppelter Geschwindigkeit (double).

MIDI-Effekte anwenden

Für jedes Instrument-Pad können Sie MIDI-Effekte einstellen.

Um die MIDI-Effektseite zu öffnen, aktivieren Sie den **Instrument**-Schalter im Pad-Bereich, öffnen Sie die **Edit**-Seite rechts auf dem Bedienfeld, und klicken Sie auf das Feld **MIDI Fx**.



Pad Mode

Der **Pad**-Modus bestimmt, auf welches Pad die Einstellungen auf der Seite **MIDI FX** angewendet werden.

Internal

Im **Internal**-Modus werden die MIDI-Effekte auf die Samples des ausgewählten Pads angewendet.

Remote

Im **Remote**-Modus können Sie wählen, auf welches Ziel-Pad Sie die MIDI-Effekte anwenden möchten.

Dadurch können Sie ein Instrument mit oder ohne MIDI-Effekte triggern. Alle Sound-Bearbeitungen können so von nur einem Pad aus erfolgen.

HINWEIS

- Wenn das Ziel-Pad auch MIDI-Effekte enthält, werden diese nicht berücksichtigt.
- Wenn Sie Remote-MIDI-Effekte auf ein Pad anwenden, dem Samples zugewiesen wurden, werden die Remote-MIDI-Effekte nur auf die Samples des Ziel-Pads angewendet.

Wenn Sie den **Remote**-Modus für ein Pad aktivieren, wird auf dem Pad im Pad-Bereich ein Remote-Symbol angezeigt.



- Um die Remote-Effekte zu umgehen, klicken Sie auf den Schalter **Disable MIDI to Remote Pad** links des Remote-Symbols.

Rudiments-Bereich

Active

Klicken Sie hierauf, um die Artikulierung zu aktivieren.

Type

Legt den Rudiment-Typ fest.

- **Flam** spielt 2 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Drag** spielt 3 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Ruff** spielt 4 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Roll** spielt kontinuierliche Trommelschläge, um einen dauerhaften Schlagzeugklang (Trommelwirbel) zu erzeugen.
- **Buzz** emuliert den Effekt, der entsteht, wenn ein Schlagzeuger den Stick beim Anschlagen leicht in Richtung Trommel drückt. Der Stick springt mit kleiner werdenden Sprüngen auf dem Fell, so dass es wie ein kurzer, ausklingender Trommelwirbel klingt.

Flam, Drag und Ruff

Bei **Flam**, **Drag** und **Ruff** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Sync

Synchronisiert die Schläge zum Projekttempo. Die Zeitspanne zwischen den Schlägen wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Schlägen ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, können Sie die Zeitspanne in Zählzeiten anpassen.

Dynamics

Stellt die Dynamik der Schläge ein.

- Bei negativen Werten ist der erste Schlag leiser als der oder die nachfolgenden Schläge.

- Bei positiven Werten ist der erste Schlag lauter als der oder die nachfolgenden Schläge.

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

Roll

Bei **Roll** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Schläge zum Projekttempo zu synchronisieren. Die Zeitspanne zwischen den Schlägen wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Schlägen ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, stellt dieser Parameter die Zeitspanne in Teilen von Zählzeiten ein.

Dynamics

Stellt die Dynamik der Schläge ein. Höhere Werte stellen die geradzahligen Schläge ein.

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

Buzz

Bei **Buzz** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Grip

Stellt den Grip der Trommel ein. Mit höheren Einstellungen erzielen Sie für den Buzz kürzere Abklingzeiten .

Pressure

Stellt den Druck auf dem Stick ein. Höhere Einstellungen erzielen Sie für den Buzz längere Abklingzeiten .

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

MIDI Delay

MIDI Delay erzeugt Echoeffekte durch Wiederholen der gespielten Noten.

Die nachfolgenden Noten-Events lassen sich verändern. Sie können z.B. die Zeitspanne zwischen den Echos mithilfe des **Distribution**-Parameters beeinflussen.

Active

Aktiviert/Deaktiviert den MIDI-Delay-Effekt.

Sync

Synchronisiert die Echos zum Projekttempo. Die Zeitspanne zwischen den Echos wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Echos ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, stellt dieser Parameter die Zeitspanne in Teilen von Zählzeiten ein.

Repeats

Bestimmt die maximale Anzahl von Echos.

Damping

Bestimmt, ob die Echos mittels MIDI-Anschlagstärke eingeblendet oder ausgeblendet werden. Wenn Sie bei diesem Parameter negative Werte einstellen, erhöht sich die MIDI-Anschlagstärke allmählich. Wenn Sie bei diesem Parameter positive Werte einstellen, verringert sich die MIDI-Anschlagstärke allmählich.

HINWEIS

Es tritt nur dann ein hörbarer Effekt auf, wenn in den Sound-Einstellungen der Samples die Anschlagstärke verwendet wird.

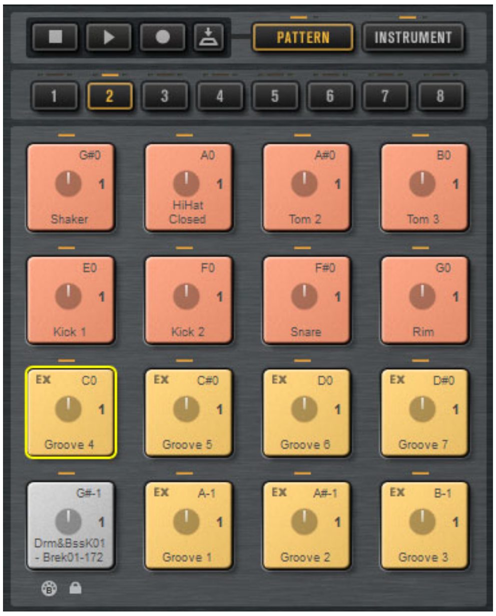
Pitch

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe von Echo zu Echo verändert.

Distribution

Bestimmt die zeitliche Verteilung der Echos. Wenn Sie bei diesem Parameter negative Werte einstellen, wird die Zeitspanne zwischen den Echos kürzer, d.h. die Echos werden schneller. Bei positiven Werte werden die Echos verlangsamt.

Pattern-Pads



Der Pad-Bereich enthält bis zu 128 Pads, die in 8 Gruppen zu 16 Pads aufgeteilt sind. Jedes Pad ist einer MIDI-Note zugewiesen. Sie können jedem Pattern-Pad MIDI-Pattern zuweisen, und so, je nach MIDI-Datei, vollständige Drum-Pattern oder bestimmte Instrumenten-Pattern triggern. Mit den Pads können Sie zwischen den Pattern umschalten.

Wenn einem Pad eine MIDI-Datei zugewiesen ist, werden auf dem Pad eine Fortschrittsanzeige und ein Beat-Zähler angezeigt. Wenn ein Pattern getriggert wird, zeigt die Fortschrittsanzeige die Wiedergabeposition an. Zusätzlich zeigt der Beat-Zähler, an welcher Zählzeit sich die Wiedergabe befindet. Dadurch können Sie sehen, welche Pattern gerade wiedergegeben werden und an welcher Wiedergabeposition sie sich befinden, gemessen an der Länge des Patterns. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn der **Toggle**-Modus aktiviert ist, da Sie dadurch einen schnellen Überblick darüber erhalten, welche Pattern enden und welche getriggert werden.

Mit den Transportfunktionen über den Pads können Sie das für die Bearbeitung ausgewählte Pattern triggern, ohne eine MIDI-Note zu spielen. Klicken Sie auf den **Stop**-Schalter, um die Wiedergabe zu beenden. Wenn Sie während der Wiedergabe zwischen Pattern-Pads umschalten, hängt der Pattern-Wechsel vom ausgewählten **Restart**-Modus ab.

MIDI-Dateien den Pads zuweisen

- Ziehen Sie eine MIDI-Datei vom Explorer/Finder oder aus der MediaBay auf ein Pad.
- Ziehen Sie einen MIDI-Part aus der Host-Anwendung auf ein Pad.
- Ziehen Sie eine Datei vom Explorer/Finder auf das Import-Feld. Die Datei wird in Ihre Pattern-Library importiert und dem ausgewählten Pad zugewiesen.

- Wählen Sie ein Pad und öffnen Sie die **Agent**-Registerkarte auf der **Edit**-Seite. Öffnen Sie im **Pattern**-Bereich das Einblendmenü **Pattern Library** und wählen Sie eines der Werks- oder User-MIDI-Pattern aus.

Mehrere MIDI-Dateien den Pads zuweisen

Sie können mehrere MIDI-Dateien gleichzeitig auf Pads ziehen und ablegen.

VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den unteren Bereich des Pads, dem Sie die erste MIDI-Datei zuweisen möchten.

   Ein gelber Rahmen kennzeichnet Pads, denen eine MIDI-Datei zugewiesen werden kann.

2. Legen Sie die Dateien ab.

ERGEBNIS

Die MIDI-Dateien werden in Ihre Pattern-Library importiert und automatisch den Pads zugewiesen.

MIDI-Dateien von Pads löschen

- Um ein MIDI-Pattern zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Pattern**.
- Um die MIDI-Pattern aller ausgewählten Pads zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Pads und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Pattern**.

MIDI-Port B für Pattern-Pads verwenden

Standardmäßig sind Instrument-Pads und Pattern-Pads demselben MIDI-Port zugewiesen. Wenn zwei Pads parallel getriggert werden, haben die Pattern-Pads immer Vorrang, deswegen können Instrument-Pads, die dieselbe Trigger-Note verwenden wie ein Pattern-Pad nicht über MIDI gespielt werden.

Um alle Instrument-Pads und Pattern-Pads über MIDI spielen zu können, richten Sie für den Bereich mit den Pattern-Pads MIDI-Port B ein. Auf diese Weise können Sie Instrumente über einen MIDI-Port und Pattern über den anderen MIDI-Port triggern.

VORGEHENSWEISE

- Um MIDI-Port B zu verwenden, aktivieren Sie den Schalter **Use MIDI Port B for Pattern Pads** unten links im Pattern-Pads-Bereich.

  Wenn Port B verwendet wird, werden MIDI-Daten auf allen Kanälen empfangen.

Pad-Einstellungen sperren

Die Einstellungen im **Pad**-Bereich (**Exclusive**, **Jam State**, **Play Mode** usw.) gelten für alle Slots, d. h. Sie stellen Sie nur einmal ein. Diese Einstellungen gehören jedoch zu den Kit-Presets und werden ersetzt, wenn Sie ein Preset in einem Kit-Slot laden.

- Um das Überschreiben Ihrer bestehenden Pad-Einstellungen durch die Preset-Einstellungen beim Laden eines Preset in einem Kit-Slot zu vermeiden, aktivieren Sie den Schalter **Lock Pad Settings** unter dem Pad-Bereich.

  Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden die Pad-Einstellungen vom Preset nicht angewendet und die bestehenden Einstellungen bleiben aktiv.

- Wenn der Schalter **Lock Pad Settings** deaktiviert ist und Sie Kit-Presets in verschiedenen Slots laden, überschreiben die in den Presets gespeicherten Pad-Einstellungen die bestehenden Pad-Einstellungen.

  Jegliche aktive Pattern-Pads vom neuen Preset überschreiben die aktuellen Pad-Einstellungen der zugehörigen Pads. Inaktive Pads werden nicht durch die Presets überschrieben; Die aktuellen Einstellungen solcher Pads bleiben aktiv.

Pattern-Pads verschieben und kopieren

Sie können Pattern-Pads mit all deren Einstellungen auf andere Pattern-Pads der gleichen oder einer anderen Pattern-Gruppe verschieben oder kopieren.

- Um das aktive Pattern-Pad mit allen zugehörigen Einstellungen auf ein anderes Pad zu verschieben, ziehen Sie das Pad und lassen es über dem Ziel-Pad los.

- Um ein Pattern-Pad auf ein anderes Pad zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen das Pad auf das Ziel-Pad.

- Um eines oder mehrere Pads auf andere Pads zu verschieben oder zu kopieren, verwenden Sie die Befehle **Cut Pad**, **Copy Pad** und **Paste Pad** im Kontextmenü.

  Auf diese Weise können Sie mehrere Pads gleichzeitig verschieben oder kopieren.

HINWEIS

Sie können Pads auch zwischen Pad-Gruppen verschieben oder kopieren. Ziehen Sie dazu das Pad auf den Schalter der Gruppe, auf die Sie das Pad verschieben oder kopieren möchten, und ziehen Sie es dann auf das Ziel-Pad.

Overview-Registerkarte

Auf der **Overview**-Registerkarte wird angezeigt, welche Pattern und Styles den Pattern-Pads der 4 Agents zugewiesen werden.



Zellen, in denen ein Name angezeigt wird, ist ein Pattern oder ein Style zugewiesen. Wenn einem Pad ein Pattern zugewiesen wurde, ist dessen Hintergrund grau; wenn ein Style zugewiesen wurde, ist dessen Hintergrund dunkelblau.

Die 4 Spalten repräsentieren die 4 Agents. Für jeden Agent werden die 16 Pattern-Pads der gewählten Pattern-Gruppe angezeigt.

- Um ein Pattern-Pad eines bestimmten Agent auszuwählen, klicken Sie auf die entsprechende Zelle.

  Der Name des ausgewählten Patterns oder Styles wird im oberen Bereich des Pads angezeigt.

- Um ein Pad zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf dessen Schalter.

  Nur aktive Pads werden wiedergegeben.

- Um herauszufinden, ob ein User-MIDI-Pattern in Ihrem Dateisystem gespeichert ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle und wählen Sie **Show in Explorer** (Win)/**Reveal in Finder** (Mac).

Pattern und Styles Zellen zuweisen

Sie können den Zellen auf der **Overview**-Registerkarte Pattern oder Styles zuweisen.

VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Zelle, so dass rechts ein Pfeilsymbol angezeigt wird.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, um ein Fenster mit den verfügbaren Pattern oder Styles zu öffnen.
3. Wählen Sie einen Eintrag in der Liste.
4. Optional: Um das Pattern oder den Style vorzuhören, triggern Sie das Pattern-Pad.
5. Doppelklicken Sie auf einen Eintrag, um diesen zu laden.

Pattern- und Style-Zuweisung aufheben

- Um die Zuweisung eines einzelnen Pattern-Pads aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle und wählen Sie **Clear**.
- Um die Pattern-Zuweisungen aller 16 Pads eines Agent aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Zellen in der entsprechenden Spalte und wählen Sie **Clear Column**.

Pattern und Styles verschieben und kopieren

- Um den Inhalt zweier Zellen zu vertauschen, ziehen Sie eine Zelle auf die andere.
- Um ein Pattern oder einen Style von einer Zelle auf die andere zu ziehen, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen Sie die Zelle auf die andere Zelle.
- Um Pattern oder Styles in andere Gruppen zu verschieben, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen Sie die Zelle zuerst auf den entsprechenden Gruppenschalter.

  Dadurch wird die **Overview**-Seite umgeschaltet und zeigt diese Gruppe an. Jetzt können Sie den Inhalt auf der Zielzelle ablegen.

  HINWEIS

  - Einige Agents unterstützen keine Styles, zum Beispiel der Beat Agent.

  Wenn Sie bei einem Agent, der dies nicht unterstützt, versuchen einen Style auf eine Zelle zu verschieben, werden die Styles automatisch in MIDI-Pattern umgewandelt.

- Wenn Sie bei einem Agent, der keine Styles unterstützt, eine Pattern-Gruppe mit Styles in einen Slot laden, werden die Styles automatisch in MIDI-Pattern umgewandelt.

Pattern im Pattern-Editor erzeugen und bearbeiten

- Um ein neues Pattern zu laden, doppelklicken Sie auf eine leere Zelle.

  Dadurch wird der **Pattern**-Editor geöffnet, in dem Sie Events eingeben und ein neues Pattern erzeugen können.

- Um ein bestehendes Pattern bearbeiten zu können, doppelklicken Sie auf die Zelle.

  Dadurch wird der **Pattern**-Editor geöffnet, in dem Sie die Events des Patterns bearbeiten können.

HINWEIS

Sie können nur Pattern im **Pattern**-Editor bearbeiten, keine Styles. Wenn Sie auf diese Weise Ihre Styles bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst den Part des Styles in ein MIDI-Pattern umwandeln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Intros, Main-Pattern, Fills oder Endings in MIDI-Pattern konvertieren auf Seite 307
Pattern-Editor auf Seite 243

Pattern-Gruppen verwalten

Sie können die 16 Pads einer Group mit deren Pattern und Einstellungen als Pattern-Gruppe speichern. Hier können Sie bestimmte Pattern und Einstellungen unkompliziert wiederherstellen und erneut verwenden. Pattern-Gruppen enthalten alle Pad-Einstellungen: die Einstellungen für **Exclusive Mode**, **Jam State**, **Play Mode** usw.

- Um die aktuelle Pattern-Gruppe für ein Kit zu speichern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit im Kit-Rack oder auf den dazugehörigen Slot auf der **Overview**-Registerkarte und wählen Sie **Save Pattern Group**….

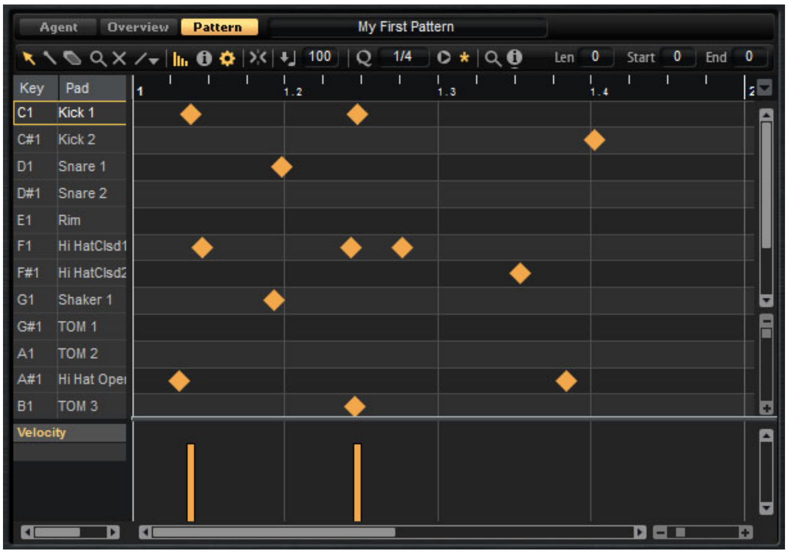
- Um eine Pattern-Gruppe zu laden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit im Kit-Rack und wählen Sie **Load Pattern Group**….

  HINWEIS

  Wenn Sie eine Pattern-Gruppe laden, werden die Pad-Einstellungen nur für leere Pads wiederhergestellt. Wenn Sie ein Pattern einem Pad zugewiesen haben, werden Ihre Pad-Einstellungen nicht durch die Pattern-Gruppe überschrieben.

Pattern-Editor

Im **Pattern**-Editor können Sie MIDI-Schlagzeug-Pattern erstellen und bearbeiten.



- Um den **Pattern**-Editor zu öffnen, klicken Sie auf die **Pattern**-Registerkarte auf der **Edit**-Seite.

Der Editor ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

- Die Titelzeile oben zeigt den Namen des aktuellen Patterns an.
- Die Werkzeugzeile unter der Titelzeile.
- Die Liste der Schlagzeugklänge links.
- Die Event-Anzeige rechts. In der Event-Anzeige werden die Schlagzeugnoten angezeigt.
- Die Controller-Spur unten.

Liste der Schlagzeugklänge

In der Liste auf der linken Seite sind die Schlagzeugklänge aufgeführt. Was in der Liste gezeigt wird, hängt von der **Visibility**-Einstellung im **Configuration**-Einblendmenü ab.

Die Spalten zeigen die Tonart, den Pad-Namen, die Quantize-Einstellung und den Stummschaltungsstatus der Pads an.

HINWEIS

Die Spaltensortierung ist festgelegt; Sie können sie nicht ändern.

Kontextmenü der Liste der Schlagzeugklänge

Im Spaltentitel sind folgende Menüpunkte über ein Kontextmenü verfügbar:

Select All Notes

Wählt alle Noten im **Pattern**-Editor aus.

Clear Pattern

Löscht alle Noten im **Pattern**-Editor.

Delete Double Notes

Löscht alle doppelten Noten im **Pattern**-Editor, d.h. alle Noten, die sich auf exakt gleichen Positionen wie andere Noten befinden.

Doppelte Noten können auftreten bei der Quantisierung, beim Einzeichnen von Noten usw.

Trim Pattern to Start/End

Löscht alle Noten außerhalb der Pattern-Start- und Ende-Marker.

Duplicate Pattern

Kopiert alle Events zwischen Pattern-Start- und Ende-Markern und fügt sie hinter dem Ende-Marker ein. Falls sich bereits Events hinter dem Ende-Marker befinden, werden diese gelöscht.

Classify Pattern

- **Use Best Classified Slices**: Verschiebt die Noten jeder Klasse auf das am saubersten klingende Slice der Klasse.

  Wenn z.B. eine Sliced Loop sauber klingende Kicks und auch Kicks mit einem Crash- oder Hihat-Schlag enthält, verschiebt **Use Best Classified Slices** die Noten auf das Slice mit dem am saubersten klingenden Kick. Auf diese Weise wird die Sliced Loop nur mit den am saubersten klingenden Slices wiedergegeben.
- **Use Longest Slices**: Verschiebt die Noten jeder Klasse auf das längste Slice der Klasse.

  Dies ist hilfreich, wenn Sie eine Sliced Loop langsamer als im Originaltempo wiedergeben möchten. Wenn Sie das Tempo einer Sliced Loop verringern, können kürzere Slices Lücken erzeugen. Wenn die Sliced Loop jedoch nur mit den längsten Slices jeder Klasse wiedergegeben wird, werden solche Lücken vermieden.

Im Kontextmenü der Instrumentenspuren sind die folgenden Optionen verfügbar:

Select All Notes on Key

Wählt alle Noten der ausgewählten Taste aus.

Delete All Notes on Key

Löscht alle Noten der ausgewählten Taste.

Delete Double Notes on Key

Löscht alle doppelten Noten der ausgewählten Taste, d.h. alle Noten, die sich auf exakt gleichen Positionen wie andere Noten befinden.

Doppelte Noten können auftreten bei der Quantisierung, beim Einzeichnen von Noten usw.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält Werkzeuge, Sichtbarkeits-Optionen und Einstellungen für das Erstellen und Bearbeiten von Pattern im **Pattern**-Editor.



Objektauswahl

Mit diesem Werkzeug wählen Sie Schlagzeugnoten aus.

Drumstick

Mit diesem Werkzeug zeichnen Sie einzelne Schlagzeugnoten ein. Um eine Note zu löschen, klicken Sie darauf.

Erase

Mit diesem Werkzeug löschen Sie Schlagzeugnoten.

Zoom

Mit diesem Werkzeug vergrößern Sie den Bereich um die Klickposition. Halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, um auszuzoomen.

Mute

Mit diesem Werkzeug schalten Sie einzelne Schlagzeugnoten stumm.

Line

Mit diesem Werkzeug fügen Sie eine Reihe von Schlagzeugnoten oder Controller-Werten ein.

Controller-Spur anzeigen

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Controller-Spur unten im Editor anzuzeigen. Auf der Controller-Spur können Sie MIDI-Controller-Werte eingeben und bearbeiten.

Show Note Length

Schaltet die Notendarstellung zwischen Diamanten und Balken um. Wenn Balken angezeigt werden, können Sie die Notenlänge editieren.

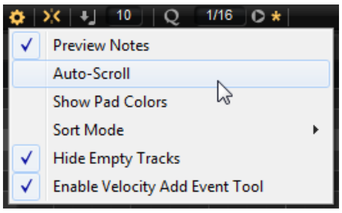
Show Info Line

Zeigt/Verbirgt die Infozeile. Die Infozeile zeigt den Start- und Endpunkt, die Länge, Taste und Anschlagstärke des gewählten Noten-Events an.

- Um einen Parameter zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Wert, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die [Eingabetaste].

Einrichten

Wenn Sie auf den **Configuration**-Schalter klicken, sind die folgenden Optionen verfügbar:



Preview Notes

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden Noten automatisch wiedergegeben, wenn Sie sie erzeugen oder auswählen.

Automatischer Bildlauf

Aktiviert/Deaktiviert den Automatischen Bildlauf.

Wenn **Auto-Scroll** aktiviert ist, scrollt das Raster automatisch während der Wiedergabe, so dass der Positionszeiger immer sichtbar bleibt.

Show Pad Colors

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden die Noten im Editor in den Farben der dazugehörigen Pads dargestellt.

Dadurch erhalten Sie einen besseren Überblick über die verschiedenen Instrumente, falls Sie mit Sliced Loops arbeiten, die in die Klassen Kick, Snare, Hihat eingeordnet wurden.

Visibility

- Wenn Sie **Show All Keys** wählen, wird die Liste chromatisch sortiert, beginnend mit der niedrigsten Taste (C-2) oben und endend mit der höchsten Taste (G8) ganz unten in der Liste.
- Wählen Sie oben in der Liste **Show Keys with Events**, so dass alle Tasten angezeigt werden, für die MIDI-Noten verfügbar sind. Tasten, die keine MIDI-Noten enthalten, werden nicht angezeigt.
- Wählen Sie oben in der Liste **Show Keys with Pad Assignments**, so dass alle Tasten angezeigt werden, für die Samples den Pads zugewiesen sind. Tasten ohne Sample-Zuweisungen werden nicht angezeigt.

Create Notes when drawing Velocity

Falls dies aktiviert ist, werden automatisch MIDI-Noten-Events erzeugt, wenn Sie Anschlagstärke-Events in der Controller-Spur zeichnen.

Rechts vom **Configuration**-Schalter sind die folgenden Werkzeuge und Optionen verfügbar:

Snap

- Wenn **Snap** aktiviert ist, rasten Noten im Raster ein, wenn Sie diese erzeugen oder verschieben.
- Wenn **Snap** deaktiviert ist, können Sie Noten beliebig positionieren.

Velocity for new notes

Bestimmt die Anschlagstärke von Noten, die im **Pattern**-Editor eingefügt werden.

- Klicken Sie auf den Schalter, um einen der 4 vordefinierten Werte für die Anschlagstärke auszuwählen, oder geben Sie die Anschlagstärke-Werte direkt im Wertefeld rechts ein.

Iterative Quantize On/Off

Bestimmt, ob die Noten genau auf das eingestellte Quantisierungsraster quantisiert werden, oder ob sie »iterativ« quantisiert werden, d. h. halb in Richtung des nächsten Quantisierungswerts verschoben.

Global Quantize On/Off

Hier können Sie auswählen, welcher Wert verwendet wird, wenn **Snap** aktiviert ist – der globale Quantisierungswert in der Werkzeugzeile oder die individuellen Quantisierungswerte für die Schlagzeugklänge.

Record MIDI

Aktiviert die Live-Aufnahme von MIDI-Events.

Auto Quantize

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, quantisiert Groove Agent die aufgenommenen Noten automatisch entsprechend dem in der **Q**-Spalte des Instruments eingestellten Notenwert oder, wenn **Global Quantize** aktiviert ist, entsprechend dem globalen Quantisierungswert.

Metronom

Aktiviert/Deaktiviert das Metronom für die Live-Aufnahme von MIDI-Events.

Precount Click

Aktiviert/Deaktiviert den 1-taktigen Vorzähler des Metronoms für die Live-Aufnahme von MIDI-Events.

Metronome Volume

Stellt die Lautstärke des Klicks für die Live-Aufnahme von MIDI-Events ein. Um die Einstellung zurückzusetzen, klicken Sie mit gehaltener [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf den Schalter.

Pattern Length

Zeigt die Länge des Patterns an.

- Um die Pattern-Länge zu bearbeiten, geben Sie einen neuen Wert ein.

Start Beat

Zeigt den Startpunkt (Zählzeit) des Patterns an.

- Um den Startpunkt des Patterns zu verschieben, geben Sie einen neuen Wert ein, oder ziehen Sie den Start-Marker in der Anzeige an eine andere Position.

HINWEIS

Noten vor dem Pattern-Startpunkt werden nicht wiedergegeben. Sie werden jedoch auch nicht gelöscht, wenn Sie den Pattern-Startpunkt verschieben.

End Beat

Zeigt den Endpunkt (Zählzeit) des Patterns an.

- Um den Endpunkt des Patterns zu verschieben, geben Sie einen neuen Wert ein, oder ziehen Sie den Ende-Marker in der Anzeige an eine andere Position.

HINWEIS

Noten nach dem Pattern-Endpunkt werden nicht wiedergegeben. Sie werden jedoch auch nicht gelöscht, wenn Sie den Pattern-Endpunkt verschieben.

Sign

Bestimmt die Taktart. Taktarten können als Brüche mit Zählzeiten pro Takt eingegeben werden.

Pattern erzeugen und bearbeiten

VORAUSSETZUNGEN

- Um ein bestehendes Pattern zu bearbeiten, wählen Sie das entsprechende Pad und öffnen Sie den **Pattern**-Editor.
- Um ein neues User-Pattern zu erstellen, wählen Sie ein leeres Pad und öffnen Sie den **Pattern**-Editor.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Drumstick-Werkzeug aus.
2. Geben Sie neue Noten ein, oder verändern Sie bestehende Noten.
3. Optional: Fügen Sie mit den Werkzeugen **Line** oder **Draw** in der Controller-Spur Controller-Werte für den ausgewählten Schlagzeugklang ein.
4. Optional: Geben Sie einen Namen für das Pattern in der Titelzeile ein.
5. Klicken Sie auf den Schalter **Save MIDI Pattern** in der Titelzeile.

ERGEBNIS

Das Pattern wird im `User`-Ordner gespeichert und kann jetzt über das Pattern-Menü in der Titelzeile geladen werden.

Noten eingeben, bearbeiten und vorhören

- Zum Eingeben von Noten wählen Sie das **Drumstick**-Werkzeug aus und klicken Sie in die Event-Anzeige.

  Um eine Note einzugeben und gleichzeitig deren Anschlagstärke festzulegen, halten Sie die [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Umschalttaste] gedrückt, klicken Sie in die Event-Anzeige und ziehen Sie nach oben, um die Anschlagstärke zu erhöhen, und nach unten, um die Anschlagstärke zu verringern.
- Um ein Instrument vorzuhören, klicken Sie in die **Key**-Spalte des Instruments.
- Um einen Schlagzeugklang stummzuschalten, klicken Sie in die **Mute**-Spalte des Sounds.
- Um die Notenlänge zu ändern, aktivieren Sie den Schalter **Show Note Length** in der Werkzeugzeile, bewegen Sie den Mauszeiger über die Notengrenze, so dass ein Doppelpfeil angezeigt wird, und klicken und ziehen Sie nach links oder rechts.

  Wenn **Snap to Grid** aktiviert ist, rasten Anfang oder Ende der Noten beim Ändern der Länge an den Rasterlinien ein.
- Um eine Note zu verschieben, ziehen Sie sie an eine andere Position.
- Um eine Note zu löschen, klicken Sie darauf mit dem **Erase**-Werkzeug.
- Zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Noten verwenden Sie die Standard-Tastaturbefehle.

  Noten werden am Positionszeiger eingefügt.
- Um Noten zu duplizieren, wählen Sie diese aus und drücken [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[D].

  Duplizierte Noten werden entsprechend dem eingestellten Raster nach der zuletzt ausgewählten Note eingefügt.

HINWEIS

Beim Eingeben, Bearbeiten und Duplizieren von Noten können doppelte Noten auftreten, d.h. Noten, die sich genau über anderen Noten befinden. Um solche doppelten Noten zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titel der Liste der Schlagzeugklänge und wählen Sie **Delete Double Notes**.

Noten quantisieren

Sie können Noten mit einem globalen Quantisierungsraster oder mit einem individuellen Quantisierungsraster für jedes Instrument zeichnen.

- Um Noten mit dem globalen Quantisierungsraster zu zeichnen, stellen Sie im Einblendmenü **Quantize Presets** den Quantisierungswert ein, den Sie verwenden möchten, und aktivieren Sie den Schalter **Global Quantize** .

  HINWEIS

  Wenn Sie **Iterative Quantize** aktivieren, werden die Noten nicht mit den exakten Quantisierungspositionen eingefügt, sondern nur zu 50% in die Richtung verschoben.

- Um den Quantisierungswert eines Pads zu ändern, klicken Sie in die Spalte **Q** für den Sound und wählen Sie im Einblendmenü einen anderen Wert.

Pattern-Länge festlegen

- Um die Länge eines Pattern zu definieren, verschieben Sie den Ende-Marker auf dem Lineal.

  Dies ist hilfreich, wenn Sie mit einem leeren Pattern begonnen haben, oder wenn Sie eine Pause nach dem letzten MIDI-Event des Patterns erhalten möchten.

  Wenn Sie den Ende-Marker nach links ziehen, und die Takte hinter dem Ende-Marker leer sind, wird die Länge des Patterns automatisch verkürzt.

  Wenn Sie den Ende-Marker nach links ziehen, und die Takte hinter dem Ende-Marker MIDI-Events enthalten, wird die Länge des Patterns nur bis zu dem Takt verkürzt, der das letzte MIDI-Event enthält. Es werden keine MIDI-Events gelöscht.

Sie können auch die Start- und Endpositionen eines Pattern manuell auf der **Agent**-Registerkarte einstellen.

Wiedergabebereich definieren

Sie können den Bereich des Patterns festlegen, der wiedergegeben werden soll.

- Um festzulegen, welcher Teil des Patterns wiedergegeben wird, verschieben Sie die Start- und End-Marker des Patterns auf dem Lineal.

  MIDI-Events vor dem Start-Marker oder hinter dem End-Marker werden nicht wiedergegeben. Um dies anzuzeigen, werden diese Events grau dargestellt.

Pattern beschneiden

Wenn Sie ein Pattern bearbeiten, indem Sie dessen Länge ändern, können Sie die Noten und Controller entfernen, die nicht mehr zum Pattern gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie Pattern-Start- und -Ende ein, um den Bereich zu markieren, den Sie für das Pattern verwenden möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Spaltentitel der Liste der Schlagzeugklänge, und wählen Sie **Trim Pattern to Start/End**.

ERGEBNIS

Alle Events außerhalb der Start- und Ende-Marker des Patterns werden entfernt.

Controller auf der Controller-Spur bearbeiten

Die Controller-Spur unter der Event-Anzeige zeigt MIDI-Controller-Events für den ausgewählten Schlagzeugklang. Es wird jeweils ein MIDI-Controller zur Zeit angezeigt.

- Um auf einen anderen Controller umzuschalten, klicken Sie auf die Bezeichnung des aktiven Controllers und wählen Sie einen anderen aus der Liste aus.
- Um Controller-Events für die Noten des ausgewählten Schlagzeugklangs einzuzeichnen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Controller-Spur, so dass er sich in das Zeichenwerkzeug verwandelt, und klicken Sie.
- Um eine Reihe von Controller-Events einzuzeichnen, verwenden Sie das **Line**-Werkzeug und klicken und ziehen Sie auf der Controller-Spur.
- Um den Öffnungszustand der Hihat im Acoustic Agent zu steuern, wählen Sie den Controller **CC#4 Foot** und geben Sie die Controller-Events ein.

Line-Tool-Modi

Um den Modus des **Line**-Werkzeugs auszuwählen, klicken Sie auf den Werkzeugschalter und wählen Sie eine Option im Menü.

Line

In diesem Modus können Sie klicken und ziehen, um eine gerade Reihe von Controller-Werten zu erzeugen.

Parabola, Sine, Triangle, Square

In diesen Modi können Sie eine Reihe von Controller-Events eingeben, die verschiedene Kurvenformen nachbilden.

Paint

In diesem Modus können Sie eine Reihe von Controller-Events frei einzeichnen.

MIDI-Events live aufnehmen

Anstatt Noten mit den Werkzeugen im **Pattern**-Editor einzeln einzugeben, können Sie auch MIDI-Events live aufnehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Um die Live-Aufnahme von MIDI-Events zu aktivieren, klicken Sie auf den Schalter **Record MIDI** in der Werkzeugzeile des Pattern-Editors oder auf den **Record**-Schalter im Transportbereich über dem Pad-Bereich.

   Dadurch wird die MIDI-Aufnahme aktiviert. Der **Record**-Schalter im Transportbereich blinkt und zeigt so an, dass die Aufnahme aktiviert ist.

2. Optional: Aktivieren Sie die **Metronome**-Option und geben Sie einen Wert bei **Precount Click** an.

3. Um die Live-Aufnahme zu starten, gehen Sie wie folgt vor:
   - Klicken Sie im Pad-Bereich auf den **Play**-Schalter.
   - Triggern Sie das Pattern-Pad, für das Sie die Noten aufnehmen möchten.
   - Starten Sie die Wiedergabe in der Sequenzeranwendung. Dies ist besonders hilfreich, falls Sie Groove Agent im Projektzusammenhang aufnehmen möchten.

4. Spielen Sie Noten und MIDI-Controller auf Ihrem MIDI-Keyboard.

   Wenn **Auto Quantize** aktiviert ist, werden die Noten an den Positionen des Quantisierungsrasters aufgenommen.

   Die Aufnahme läuft in einer Schleife mit der Länge eines ganzen Pattern.

ERGEBNIS

Die gespielten Noten werden den bestehenden Noten im Pattern hinzugefügt.

HINWEIS

Wenn Sie Noten oder Controller-Events über bestehenden Noten oder Controllern aufnehmen, werden letztere durch die neuen Daten ersetzt.

HINWEIS

Jam Mode und MIDI Record lassen sich nicht gemeinsam verwenden. Der **Record**-Schalter ist im Jam Mode nicht aktiv. Wenn Sie den Jam Mode während der Aufnahme einschalten, wird die Aufnahme gestoppt.

Pad-Einstellungen

- Oben rechts in den Pads wird die zugewiesene MIDI-Note angezeigt.

  Für Pattern-Pads können Sie die MIDI-Noten-Zuweisung anpassen. Für Instrument-Pads können Sie die Zuweisung nur ändern, wenn **Use Hardware Controller Mapping** aktiviert ist.

- Unten im Pad wird der Pad-Name angezeigt.

- Wenn einem Instrument-Pad Samples zugewiesen sind, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.
- Wenn einem Pattern-Pad eine MIDI-Datei zugewiesen ist, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.
- Ein Pad leuchtet auf, wenn die dazugehörige MIDI-Note gespielt wird.
- Ein gelber Rahmen um ein Pad zeigt an, dass es für die Bearbeitung ausgewählt ist.

Pad-Farben

Sie können die Instrument-Pads und die Pattern-Pads mit bis zu 16 verschiedenen Farben einfärben.

Farben können z. B. hilfreich sein, um einen besseren Überblick über die Instrumente in Ihrem Kit zu behalten. Sie können eine Farbe für die Bass Drum wählen, eine für die Snare, eine weitere für Toms und Cymbals usw.

- Um eine Farbe auf ein oder mehrere Pads anzuwenden, öffnen Sie das Pad-Kontextmenü und wählen Sie die Farbe aus dem Untermenü **Set Color** aus.

Pads auswählen

Zusätzlich zu den gebräuchlichen Methoden zu Auswählen stehen Ihnen im Kontextmenü noch weitere Optionen zur Verfügung.

- **Select All Pads** – Alle 128 Pads werden ausgewählt.
- **Select All Pads in Group** – Alle 16 Pads der Pad-Gruppe werden ausgewählt.
- **Invert Selection** – Die Auswahl wird umgekehrt, d. h. für die zuvor ausgewählten Pads wird die Auswahl aufgehoben und die Pads, die nicht ausgewählt waren, werden ausgewählt.
- **Invert Selection in Group** – Wie oben, jedoch nur für die Pads der Pad-Gruppe.

Pad-Funktionen

- Um den Namen eines Pads zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Rename Pad**, geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die [Eingabetaste].

  Dies ist sinnvoll, wenn die Namen der Samples sehr lang sind oder nicht aussagekräftig. Das Umbenennen von Pads erlaubt es Ihnen außerdem, anzuzeigen, dass einem Pad mehr als ein Sample zugewiesen ist.

- Sie können mehrere ausgewählte Pads bearbeiten. Das erste ausgewählte Pad ist durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet, die anderen ausgewählten Pads durch einen Rahmen in einem helleren gelb.
- Um ein Pad auszuwählen, ohne dabei das zugewiesene Sample oder Pattern auszulösen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] auf ein Pad.
- Im Instrument-Modus können Sie mit den Pads Sounds triggern. Sie können die Sounds über unterschiedliche Anschlagstärkewerte triggern. Je weiter unten Sie auf ein Pad klicken, desto niedriger die Anschlagstärke. Weiter oben auf dem Pad erhalten Sie eine höhere Anschlagstärke.
- Um ein Instrument-Pad stumm- oder solozuschalten, aktivieren Sie den dazugehörigen Schalter oben links auf dem Pad. Klicken Sie erneut, um die Stummschaltung bzw. Soloschaltung aufzuheben.
- Um die Solo-Funktion oder die Stummschaltung für alle Instrument-Pads aufzuheben, klicken Sie auf die übergeordneten Stumm- und Solo-Schalter (**Reset All Mute** und **Reset All Solo**) unter den Pads.
- Um Samples von einem Instrument-Pad zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Remove All Samples**.
- Um ein Pad zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Reset Pad**. Um alle 128 Pads zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad und wählen Sie **Reset All Pads**.

  Für Instrument-Pads werden dadurch alle Sample-Zuweisungen gelöscht und Name, Farbe und Trigger-Note für das Pad werden auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

  Für Pattern-Pads werden dabei die MIDI-Datei und der Name gelöscht und Farbe und Trigger-Note für das Pad werden auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Beat Agent

Beat Agent ist ein vollständiges Rhythmusinstrument mit allen Tools und Sounds zur Erstellung erstaunlicher Beats für jegliches Musikgenre im Electronic oder Urban Style.

Es sind 100 Drum-Kits mit außergewöhnlichem Sound enthalten, zusammen mit all den fortschrittlichen Features, die Sie zur Bearbeitung bestehender und Erstellung Ihrer eigenen Kits benötigen. Beat Agent ist zudem großartig geeignet zur Manipulation von Samples und Loops, mit Features wie automatischem Loop Slicing, Ersetzen von Schlaginstrumenten mit einem Klick, Onboard-Effektrack und Vielem mehr.

Sound-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für Instrument-Pads stellen Sie den Sound der Kits ein.

- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter rechts oben im PlugIn-Bedienfeld.



Die **Edit**-Seite enthält die folgenden Registerkarten: **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice** und **MIDI FX**.

Absolute und relative Bearbeitung

Bei der Bearbeitung mehrerer Samples können Sie Werte entweder absolut für alle Samples ändern (**ABS**) oder relative Änderungen vornehmen (**REL**), je nach Einstellung des entsprechenden Schalters in der Werkzeugleiste.

- Wenn Sie die absolute Bearbeitung verwenden und einen Parameter bei einem Sample von 50% auf 60% ändern, werden alle anderen Samples auch auf 60% eingestellt.
- Wenn Sie die relative Bearbeitung verwenden und einen Parameter in einer Zone von 50% auf 60% ändern, wird eine weitere ausgewählte Zone, die z. B. auf 70% eingestellt war, auf 80% geändert.

HINWEIS

Relative Änderungen können nur für Parameter gemacht werden, deren Werte kontinuierlich verändert werden. Für Parameter, die einen Modus auswählen oder zwischen zwei Zuständen umschalten, werden immer absolute Änderungen vorgenommen.

Alles bearbeiten oder Auswahl bearbeiten

Sie können die Bearbeitung entweder auf die Auswahl (**SEL**) oder auf alle Samples eines Pads (**PAD**) anwenden, indem Sie den entsprechenden Schalter in der Werkzeugzeile verwenden.

Samples den Pads zuweisen

Sie können Samples den Pads durch Ziehen und Ablegen zuweisen, bestehende Samples im Kontextmenü des Mapping-Fensterbereichs austauschen oder Samples mit dem **Browser** den Pads zuordnen.

Samples per Ziehen und Ablegen zuweisen

Sie können ein oder mehrere Samples aus dem Explorer/Finder und von Ihrer Host-Anwendung in Groove Agent importieren. Samples können dem gleichen Pad oder verschiedenen Pads zugewiesen werden.

Sie können Dateien von folgenden Orten ziehen:

- MediaBay
- Projekt-Fenster
- Pool
- Sample-Editor (Regionen)
- Audio-Part-Editor

- LoopMash Slices
- Um ein Sample einem Pad zuzuweisen, ziehen Sie es auf dieses Pad.

Wenn Sie ein oder mehrere Samples auf ein Pad ziehen, werden die Ablegen-Symbole gezeigt. Diese bestimmen, ob die Samples dem Pad hinzugefügt werden, ob das aktuelle Sample durch das gerade gezogene ersetzt wird oder ob die Samples, die Sie ziehen, mehreren aufeinanderfolgenden Pads zugewiesen werden.

- Ziehen Sie Samples auf das oberste Ablegen-Symbol, um sie dem Pad hinzuzufügen.

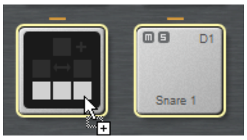
  Sie können einem Pad bis zu 8 Samples zuweisen.

- Ziehen Sie ein oder mehrere Samples auf das mittlere Ablegen-Symbol, um die aktuell zugewiesenen Samples durch die neuen zu ersetzen.

- Ziehen Sie mehrere Samples auf das unterste Ablegen-Symbol, um sie einer oder mehreren aufeinander folgenden Pad-Gruppen zuzuweisen.

  Die Pads, denen die Samples zugewiesen werden, werden gelb umrahmt.

  HINWEIS

  Wie viele Samples auf die Pads gezogen werden können, hängt von der Anzahl der verfügbaren Pads ab.

  Wenn Groove Agent keine ausreichende Anzahl an freien Pads für die Anzahl an zuzuweisenden Samples bereitstellt, wird ein Dialog angezeigt, über den Sie den Vorgang fortsetzen oder abbrechen können. Wenn Pads bereits Samples enthielten, werden diese ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Mapping-Anzeige auf Seite 259

Samples zwischen Pads verschieben und kopieren

Sie können Samples zwischen Pads verschieben und kopieren.

- Um die Samples von einem Pad zu einem anderen zu verschieben, ziehen Sie das Pad auf das obere, das mittlere oder das untere Ablegen-Symbol auf einem anderen Pad.

HINWEIS

Um die Samples zu kopieren statt sie zu verschieben, halten Sie dabei die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

HINWEIS

Wenn Sie Parts kopieren, die Slices einer Sliced Loop enthalten, werden diese als normale Instrument-Pads kopiert, d.h. die Verbindung zu der Loop geht verloren.

Samples zwischen Pads zwischen Gruppen verschieben und kopieren

Um Samples auf Pads einer anderen Gruppe zu verschieben oder kopieren, ziehen Sie sie zunächst auf den Schalter für diese Gruppe, bis die Pads dieser Gruppe angezeigt werden. Ziehen Sie die Samples dann auf das neue Pad.

Die Optionen sind dieselben wie beim Verschieben von Samples zwischen Pads derselben Gruppe.

Verschieben von Sliced Loops

Sie können Sliced Loops auch durch Ziehen und Ablegen verschieben.

- Ziehen Sie das erste Slice der Loop auf den Pad-Bereich.

  Wenn Sie beginnen, das Slice zu ziehen, zeigt Groove Agent an, auf welchen Pads die Loop-Slices abgelegt werden können, d.h. auf welche Pads genug leere Pads folgen, so dass alle Slices auf aufeinanderfolgende Pads verteilt werden können. Pads, auf denen die Loop nicht abgelegt werden kann, werden grau dargestellt.
- Legen Sie das Slice auf dem Pad ab, an dem Sie mit dem Einfügen beginnen möchten.

Reihenfolge von Pads ändern

In der Grundeinstellung sind Instrument-Pads auf Basis der Standardzuweisung chromatisch sortiert. In einigen Fällen möchten Sie jedoch Pads aus anderen Gruppen innerhalb einer bestimmten Gruppe darstellen. Aus diesem Grund lässt sich die Position der Pads verändern.

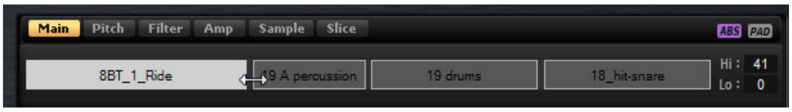
Häufig ist z. B. eine zweite Bass-Drum der Note B0 zugewiesen, die sich in Pad-Gruppe 2 befindet. Die meisten anderen üblichen Schlaginstrumente befinden sich jedoch in Gruppe 3. Wenn Sie die zweite Bass-Drum gemeinsam mit den anderen Instrumenten aus Gruppe 3 sehen möchten, tauschen Sie das B0-Pad gegen ein unbenutztes Pad in Gruppe 3 aus.

- Zum Vertauschen zweier Pads halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und ziehen Sie eines der Pads auf das jeweils andere.

  Dadurch wird der gesamte Inhalt beider Pads einschließlich aller Einstellungen vertauscht.
- Um zu prüfen, ob sich die Reihenfolge der Pads von der Standardsortierung unterscheidet, können Sie entweder anhand der Trigger-Noten der Pads erkennen, ob diese chromatisch zugewiesen sind oder nicht, oder Sie können auf den **Info**-Schalter klicken, um den Index aller Pads aufzurufen.
- Um die Reihenfolge aller Pads wieder in chromatisch zu ändern, öffnen Sie das Kontextmenü eines Pads und wählen Sie den Eintrag **Reset Pad Order**.

Mapping-Anzeige

In der Mapping-Anzeige wird angezeigt, welche Samples dem ausgewählten Pad zugewiesen sind.



In der Mapping-Anzeige können Sie Samples löschen und den Dynamikbereich von Samples anpassen. Das für die Bearbeitung aktivierte Sample ist durch einen helleren Farbton gekennzeichnet.

HINWEIS

Der Dynamikbereich wird immer in der Mapping-Anzeige dargestellt, auch wenn damit keine Samples getriggert werden. Die Werte haben jedoch nur im Velocity-Modus eine Auswirkung.

Dynamikbereiche von Samples verändern

- Wählen Sie ein Sample in der Mapping-Anzeige aus und geben Sie in den Feldern **Hi** und **Lo** neue Werte ein.

- Positionieren Sie die Maus zwischen zwei Samples, so dass ein Doppelpfeil angezeigt wird, und ziehen Sie nach links oder rechts.

HINWEIS

Wenn Sie den Dynamikbereich eines Samples verändern, werden automatisch die Bereiche der daneben liegenden Samples angepasst, d.h. Samples können einander nicht überlappen.

Das Mapping eines Pads bearbeiten

Sie können einem Pad bis zu 8 Samples zuweisen.



- Sie können Samples hinzufügen, indem Sie sie auf die Mapping-Anzeige ziehen. Die Samples können zwischen den Samples oder am Anfang oder Ende eingefügt werden. Die Einfügeposition ist durch eine rote Linie gekennzeichnet.
- Um ein Sample zu ersetzen, ziehen Sie das neue Sample auf das bestehende Sample. Das Sample, das ersetzt wird, ist durch einen roten Rahmen gekennzeichnet.
- Um die Reihenfolge der Samples zu ändern, ziehen Sie sie an eine neue Position.
- Um ein Sample einem anderen Pad zuzuweisen, ziehen Sie es auf dieses Pad.

  Das Sample ist dann nicht mehr dem vorherigen Pad zugewiesen. Um ein Sample einem anderen Pad zuzuweisen, ohne die aktuelle Zuweisung zu verlieren, halten Sie beim Ziehen die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Samples ersetzen

Sie können einzelne Samples im Mapping-Fensterbereich durch andere Samples auf Ihrer Festplatte ersetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie im Kontextmenü **Replace Sample**.
2. Navigieren Sie im Dateidialog zu der Datei, die Sie statt der aktuellen verwenden möchten, wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf **Open**.

ERGEBNIS

Das Sample wird ersetzt.

Samples von Pads löschen

- Um ein Sample von einem Pad zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie im Einblendmenü **Remove Sample**.
- Um alle Samples eines Pads zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Samples und wählen Sie **Remove Selected Samples**.

HINWEIS

Wenn der **PAD/SEL**-Schalter auf **PAD** eingestellt ist, können Sie keine einzelnen Samples auswählen, und mit **Remove Selected Samples** werden alle Samples des Pads entfernt.

Main-Registerkarte

Auf der **Main**-Registerkarte können Sie Einstellungen für das Sample-Mapping des Pads sowie für die wichtigsten Parameter wie **Volume**, **Pan**, **Cutoff** usw. vornehmen.

Die **Main**-Registerkarte verfügt außerdem über einen vereinfachten Sample-Editor. Sie können die Marker für Sample-Start und -Ende und für die Fades sowie die Fade-Kurve in der Anzeige anpassen.

Mode

Bestimmt den Trigger-Modus für die Samples eines Pads:

- Im **Velocity**-Modus wird durch die eingehende Anschlagstärke festgelegt, welches Sample wiedergegeben wird.
- Im **Layer**-Modus werden alle Samples gleichzeitig wiedergegeben, unabhängig von ihrer Anschlagstärke.
- Im Modus **Round Robin** werden die Samples wiederholt hintereinander wiedergegeben, von links nach rechts.
- Im **Random**-Modus werden die Samples in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben. Dabei können auch Wiederholungen auftreten.
- Im Modus **Random Exclusive** werden die Samples in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben. Dabei werden jedoch Wiederholungen vermieden.

Poly

Legt die maximale Polyphonie für ein Pad fest. Wenn Sie hier z.B. 4 wählen, können Sie ein Pad viermal triggern, bevor Noten gestohlen werden.

HINWEIS

Der Polyphony-Wert gibt an, wie viele Noten gleichzeitig gespielt werden können. Wenn Sie jedoch Pads triggern, auf denen mehrere Samples liegen, kann die Anzahl der tatsächlichen Sample-Stimmen weitaus höher sein als dieser Wert.

Fade

Legt fest, wie lange Stimmen ausklingen können, wenn sie gestohlen werden.

HINWEIS

Sie können unterschiedliche Fade-Einstellungen für die unterschiedlichen Samples eines Pads vornehmen.

Exclusive Group

Sie können ein Pad einer der 32 exklusiven Gruppen zuweisen. Pads derselben exklusiven Gruppe können nicht zusammen wiedergegeben werden. Wenn eine neue Note gespielt wird, endet die vorige Note.

Volume

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

Pan

Bestimmt die Position des Samples im Stereobild.

Coarse

Passt die Stimmung in Halbtönen an.

Fine

Passt die Feinstimmung in Cents an.

Cutoff

Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters.

HINWEIS

Cutoff, **Resonance** und **Distortion** sind nur verfügbar, wenn ein Filter verwendet wird.

Resonance

Bestimmt die Filterresonanz.

Distortion

Regelt den Grad der Verzerrung. Der Effekt hängt vom ausgewählten Filtermodus ab.

Output

Der Ausgang, an den die Samples geleitet werden.

- In der Standardeinstellung werden Samples zum **Kit**-Mixer geroutet, wo sie auch durch die Insert-Effekte geführt werden.
- Sie können Samples zu einem der 16 Agent-Busse senden, die im **Agent**-Untermenü verfügbar sind. Wenn Samples an einen Agent-Bus gesendet werden, durchlaufen sie auch die Insert-Effekte dieses Busses.
- Sie können Samples an einen der 16 verfügbaren Stereo-Ausgänge leiten. Der erste Ausgang ist immer der Master-Ausgang. Dieser Ausgang ist immer aktiviert und kann ebenfalls Insert-Effekt beinhalten.
- Sie können ein Pad auch direkt an einen der 4 AUX-Kanäle leiten, z. B. um Untergruppen zu erstellen.

HINWEIS

Samples, die in Ihrer Host-Anwendung an einen deaktivierten Ausgang geleitet werden, werden automatisch an den Master-Ausgang des PlugIns geleitet.

Playback Quality

Bestimmt die Wiedergabequalität.

- **Standard**: Wählen Sie diesen Modus, um die Samples mit der ursprünglichen Bittiefe und Samplerate wiederzugeben.
- **Vintage**: Wählen Sie diesen Modus, um die Sound-Qualität früher 12-Bit-Drum-Computer zu emulieren. Das Verstimmen der Samples erzeugt den typischen Aliasing-Effekt. Die Samplerate ist auf 26040 Hz begrenzt.
- **Turntable** ähnelt dem **Vintage**-Modus. Die Samples werden mit 12 Bit/26040 Hz wiedergegeben. Mit diesem Modus können Sie den typischen Workflow von Hip-Hop-Producern emulieren. Weil die ersten digitalen Drum-Computer nur sehr wenig RAM zur Verfügung gestellt haben, wurden Turntables mit einer Geschwindigkeit von 45 RPM statt 33 1/3 RPM gesampled. Auf diese Weise konnten mehr Samples in den verfügbaren RAM gespeichert werden. Zum Wiederherstellen des Originaltempos wurden die Samples bei der Wiedergabe nach unten gestimmt. Durch das Verstimmen wurde das für die ersten Drum-Computer typische Aliasing hinzugefügt.

HINWEIS

Wenn **Vintage** oder **Turntable** ausgewählt sind, können Sie das Sample nicht mit den AudioWarp-Funktionen auf der **Sample**-Registerkarte bearbeiten. Wenn Sie für ein Sample, das AudioWarp verwendet, einen dieser Modi auswählen, wird eine Warnmeldung angezeigt.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp. Sie haben die Wahl zwischen **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** und **Rate Reduction**.

Um das Filter zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Filter Shape (Filterform)

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP12+LP6 und HP18+LP6 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 bzw. 18dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. Frequenzen unter, über und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+BR12 und HP12+BR12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP+LP6 ist eine Kombination aus einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

- HP6+AP ist eine Kombination aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.

Hüllkurven bearbeiten

Hüllkurven-Einstellungen stehen Ihnen auf den Registerkarten **Pitch**, **Filter** und **Amp** zur Verfügung. Jede Multisegment-Hüllkurve verfügt über bis zu 128 Knotenpunkte sowie Einstellungen für Zeit (**Time**), Pegel (**Level**) und Kurve (**Curve**). Die Knotenpunkte und ihre Parameter bestimmen die Form der Hüllkurve. Sie können die Knoten direkt in der grafischen Anzeige bearbeiten oder Werte in die entsprechenden Felder eingeben.

Fixed

- Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist und Sie ausgewählte Knoten auf der Zeitachse verschieben, werden nur die ausgewählten Knoten verschoben.
- Wenn **Fixed** deaktiviert ist, werden alle Knotenpunkte die auf die bearbeiteten Knoten folgen, ebenfalls verschoben.

Snap

Sie können eine zweite Hüllkurve im Hintergrund der bearbeiteten Hüllkurve anzeigen. Wenn die **Snap**-Funktion aktiviert ist und Sie Knotenpunkte platzieren, werden diese genau auf die Knotenpunkte der im Hintergrund angezeigten Hüllkurve gesetzt.

- Um auszuwählen, welche Hüllkurve im Hintergrund angezeigt wird. Öffnen Sie das Einblendmenü rechts neben dem **Snap**-Schalter und wählen Sie die Hüllkurve aus der Liste aus.

Knoten auswählen

- Um einen Knoten auszuwählen, klicken Sie im grafischen Editor darauf.

  Ausgewählte Knoten werden blau dargestellt. Der für die Bearbeitung aktivierte Knoten ist durch einen orangefarbenen Rahmen gekennzeichnet. Die Wertefelder links neben dem grafischen Hüllkurven-Editor zeigen die Parameter des für die Bearbeitung aktivierten Knotens an.
- Wenn mehrere Knotenpunkte ausgewählt sind, können Sie im **Node**-Einblendmenü einen anderen Knotenpunkt für die Bearbeitung auswählen, ohne die aktuelle Mehrfachauswahl zu verlieren.
- Um einen Kurvenpunkt zur Auswahl hinzuzufügen, klicken Sie mit gedrückter [Umschalttaste] darauf. Ausgewählte Knoten werden gemeinsam bearbeitet.
- Sie können mehrere Knoten auswählen, indem Sie mit der Maus ein Rechteck darum aufziehen.

- Wenn der grafische Editor den Fokus hat, können Sie mit der Pfeil-nach-links-Taste und der Pfeil-nach-rechts-Taste den vorherigen bzw. den nächsten Knoten auswählen.

Time-Parameter

Der **Time**-Parameter bestimmt die Länge zwischen zwei Knoten. Je nachdem, welcher **Sync**-Modus ausgewählt ist, wird der **Time**-Parameter in Millisekunden und Sekunden oder in Notenwerten angezeigt.

- Um den **Time**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Time**-Feld ein.
- Sie können den **Time**-Parameter auch einstellen, indem Sie die Knoten im grafischen Editor nach links oder rechts ziehen.

  Halten Sie für eine höhere Auflösung beim Ziehen die [Umschalttaste] gedrückt.

  Um die Bewegung auf die Zeitachse zu begrenzen (nur horizontale Bewegungen sind möglich), halten Sie beim Ziehen die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt.

Level-Parameter

Der **Level**-Parameter bestimmt die Amplitude der Hüllkurve an der Position, die Sie mit dem **Time**-Parameter eingestellt haben.

- Um den **Level**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Level**-Feld ein.
- Sie können den **Level**-Parameter auch einstellen, indem Sie die ausgewählten Knoten im grafischen Editor nach oben oder unten ziehen.

  Halten Sie für eine höhere Auflösung beim Ziehen die [Umschalttaste] gedrückt.

  Um die Bewegung auf die Pegelachse zu begrenzen (nur vertikale Bewegungen sind möglich), halten Sie beim Ziehen die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Curve-Parameter

Mit dem **Curve**-Parameter können Sie die Kurvencharakteristik zwischen zwei Knoten bestimmen, von linear bis logarithmisch oder exponentiell.

- Um den **Curve**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Curve**-Feld ein. Positive Curve-Werte resultieren in einem logarithmischen, negative Werte in einem exponentiellen Kurvenverlauf.

- Sie können den **Curve**-Parameter auch einstellen, indem Sie im grafischen Editor auf die Kurve zwischen zwei Knotenpunkten klicken und ziehen.

  Um die Kurve auf einen linearen Verlauf zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] darauf.

Knoten hinzufügen und entfernen

Alle Knoten, die hinter dem Sustain-Knoten eingefügt werden, wirken sich auf die Release-Phase der Hüllkurve aus.

- Um einen Knotenpunkt hinzuzufügen, doppelklicken Sie an der gewünschten Position im Hüllkurven-Editor.
- Um einen Knoten zu löschen, doppelklicken Sie darauf.
- Sie können mehrere ausgewählte Knoten löschen, indem Sie die [Entf]-Taste oder die [Rücktaste] drücken.

HINWEIS

Der erste und der letzte Knoten sowie der Sustain-Knoten können nicht entfernt werden.

Knoten mit der Fill-Funktion hinzufügen

Mit der **Fill**-Funktion können Sie mehrere Hüllkurven-Knoten hinter den ausgewählten Knoten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einblendmenü rechts neben dem **Fill**-Schalter die gewünschte Anzahl der hinzuzufügenden Knoten.
2. Wählen Sie im grafischen Hüllkurven-Editor den Knotenpunkt aus, hinter dem Sie die Knotenpunkte einfügen möchten.

   Wenn mehrere Knoten ausgewählt sind, werden die neuen Knoten hinter dem letzten ausgewählten Knoten eingefügt.

   Wenn die **Fixed**-Funktion deaktiviert ist, werden die neuen Knoten in dem Abstand eingefügt, der dem Time-Parameter des ausgewählten Knotens entspricht. Wenn mehrere Knotenpunkte ausgewählt sind, wird das Zeitintervall vom aktiven Knotenpunkt bestimmt.

   Wenn die **Sync**-Option aktiviert ist, können Sie den Zeitwert als **Sync**-Notenwert eingeben. Wenn z. B. 1/4 ausgewählt ist, werden die neuen Knoten an Viertelnotenpositionen eingefügt.

   Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist, wird der Bereich zwischen dem letzten ausgewählten und dem darauffolgenden Knotenpunkt mit neuen Knotenpunkten aufgefüllt.
3. Klicken Sie auf den **Fill**-Schalter.

ERGEBNIS

Die Knotenpunkte werden hinzugefügt.

Die Sync-Option

Hüllkurven können zum Tempo der Host-Anwendung synchronisiert werden. Auf diese Weise können Sie Hüllkurvenzeiten – ungeachtet späterer Tempoänderungen – im musikalischen Raster einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf den **Sync**-Schalter, um die Sync-Funktion zu aktivieren.

   Der Sync-Modus ist aktiv, wenn der Schalter aufleuchtet. Ein Raster aus Notenwerten wird im Hüllkurven-Editor angezeigt.

2. Wählen Sie im Einblendmenü rechts neben dem **Sync**-Schalter einen Notenwert aus.

   So legen Sie die Auflösung für das Raster fest.

   HINWEIS

   Im **Time**-Feld der Knoten werden Taktart-Werte angezeigt. Die Zählzeit wird immer auf den kleinsten Wert reduziert. 2/16 wird z.B. als 1/8 dargestellt.

3. Aktivieren Sie den **T**-Schalter, um triolische Notenwerte zu verwenden.

   - Hüllkurven-Knoten, die nicht genau einem Notenwert entsprechen, zeigen den Notenwert an, dem sie am nächsten liegen.
   - Knotenpunkte, die genau einem Notenwert entsprechen, werden mit einem roten Punkt im Griff des Knotenpunkts markiert. Dies ist hilfreich, wenn Sie das Raster z.B. zwischen Triolen und normalen Notenwerten umschalten. Triolen-Knotenpunkte zeigen immer noch an, dass sie einem Notenwert entsprechen, auch wenn das Raster normale Notenwerte anzeigt.

4. Sie können auch direkt Notenwerte und triolische Werte im Wertefeld eingeben.

Hüllkurvenmodi

Im **Mode**-Einblendmenü können Sie mit einem von 4 Hüllkurven-Modi bestimmen, wie die Hüllkurve bei jedem Tastenanschlag wiedergegeben wird.

Sustain

Die Hüllkurve wird vom ersten Knoten bis zum Sustain-Knoten abgespielt. Der Sustain-Pegel wird so lange gehalten wie die Taste gedrückt ist. Nach dem Loslassen der Taste wird die Hüllkurve mit den nachfolgenden Phasen der Hüllkurve fortgeführt. Dieser Modus ist ideal für geloopte Samples.

Loop

Die Hüllkurve wird vom ersten Knoten bis zu den Loop-Knoten abgespielt. Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist. Nach dem Loslassen der Taste wird die Hüllkurve ab der Sustain-Phase der Hüllkurve fortgeführt. Dieser Modus eignet sich, um die Sustain-Phase lebhafter zu gestalten.

One Shot

Die Hüllkurve wird vom ersten bis zum letzten Knoten wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste loslassen. Die Hüllkurve hat keine Sustain-Phase. Dieser Modus ist ideal für Drum-Samples.

Sample Loop

Hierdurch bleibt die natürliche Attack-Phase eines Samples erhalten. Die Decay-Phase der Hüllkurve startet nicht, bevor das Sample den Loop-Anfang erreicht hat.

Wenn Sie für den zweiten Knoten den Maximalwert einstellen und mit den darauf folgenden Knoten die Ausklingzeit der Loop-Phase eines Samples formen, wirkt sich die Hüllkurve nur auf die Loop-Phase aus. Die Attack-Phase der Hüllkurve wird nach wie vor ausgeführt.

Loops einrichten

Sie können die Hüllkurve so einrichten, dass die Wiedergabe zwischen den ausgewählten Knotenpunkten wiederholt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Hüllkurven-Modus auf **Loop**.
2. Passen Sie die Loop im grafischen Hüllkurven-Editor an:.
3. Die Loop wird durch den grünen Bereich im grafischen Hüllkurven-Editor markiert. Definieren Sie den Start- und Endpunkt der Loop, indem Sie die Ränder des Bereichs verschieben.

   Der Loop-Bereich kann nur in der Decay-Phase der Hüllkurve eingerichtet werden.

Pitch-Registerkarte

Key Range

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Tastenbereich des Samples anzugeben, d.h. den Notenbereich, der den Pads chromatisch zugewiesen werden soll.

- **Low Key** gibt die erste/tiefste Taste/Note der Zuweisung an.
- **High Key** gibt die letzte/höchste Taste/Note der Zuweisung an.

Wenn Sie den Schalter **Key Range** deaktivieren, werden die Felder **Low Key** und **High Key** zurückgesetzt.

Fixed Pitch

- Wenn **Fixed Pitch** deaktiviert ist, lässt sich das Sample chromatisch im Tastenbereich spielen.
- Wenn **Fixed Pitch** aktiviert ist, lässt sich das Sample auf allen Tasten im Tastenbereich in dessen ursprünglicher Tonhöhe spielen. Dies ist z.B nützlich, wenn Sie ein Pad an die benachbarten Pads anpassen möchten.

Coarse

Passt die Stimmung in Halbtönen an.

Fine

Passt die Feinstimmung in Cents an.

Random

Legt fest, wie stark die Tonhöhe eines Samples zufällig mit jeder neuen Note verändert wird.

Env Amnt

Legt fest, wie stark die Tonhöhe durch die Tonhöhen-Hüllkurve beeinflusst wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

Chromatische Zuordnung von Samples über mehrere Pads

Die Einstellungen bei **Key Range** auf der **Pitch**-Registerkarte ermöglichen Ihnen, Samples über mehrere Pads hinweg chromatisch zuzuweisen.

HINWEIS

Wenn **Edit Selected Sample or Pad** (**SEL**) aktiviert ist, stellen Sie den Tastenbereich jedes einzelnen Samples ein.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Bereich mit den Wertefeldern **Low Key** und **High Key** ein.

   Wenn Sie den Tastenbereich für chromatisch zugewiesene Samples einstellen, wird der Name der Pads dieses Bereichs vom ursprünglich zugewiesenen Sample abgeleitet. Der Name wird nur verändert, wenn das Pad nicht bereits einen Namen besitzt. Der Halbtonversatz des ursprünglichen Pads wird an den Namen angehängt. Dadurch können Sie das ursprüngliche Pad einfacher finden.

2. Optional: Stellen Sie den Parameter **Fixed Pitch** ein.
   - Wenn **Fixed Pitch** aktiviert ist, wird das Sample auf allen Pads im Tastenbereich mit der ursprünglichen Tonhöhe wiedergegeben.
   - Wenn **Fixed Pitch** deaktiviert ist, lässt sich das Sample chromatisch im Tastenbereich spielen.

ERGEBNIS

Die Samples werden den verfügbaren Pads zugewiesen. Ein Symbol mit zwei Noten zeigt an, welche Pads ein chromatisch zugewiesenes Sample spielen.

NACH DIESER AUFGABE

Das Kontextmenü von Pads mit chromatisch zugewiesenen Samples enthält die Funktion **Chromatically Mapped from**, mit der Sie das ursprüngliche Pad der zugewiesenen Samples finden können. Das ursprüngliche Pad selbst bietet diese Funktion nicht.

Filter-Registerkarte

Auf der **Filter**-Registerkarte können Sie die Klangfarbe des Sounds einstellen. Die Filter-Hüllkurve steuert die Cutoff-Frequenz, um die harmonischen Anteile über den zeitlichen Verlauf zu formen.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp. Sie haben die Wahl zwischen **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** und **Rate Reduction**.

Um das Filter zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Filter Shape (Filterform)

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP12+LP6 und HP18+LP6 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 bzw. 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unter, über und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

- HP6+BR12 und HP12+BR12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP+LP6 ist eine Kombination aus einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+AP ist eine Kombination aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.

Cutoff

Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters.

Resonance

Bestimmt die Filterresonanz.

Distortion

Regelt den Grad der Verzerrung. Der Effekt hängt vom ausgewählten Filtermodus ab.

Velocity

Dieser Parameter bestimmt, welchen Einfluss die Anschlagstärke auf die Cutoff-Frequenz hat. Wenn **Velocity** auf 0 % eingestellt ist, hat dieser Parameter keine Auswirkung. Bei jeder anderen Einstellung ändert sich die Cutoff-Frequenz mit der Anschlagstärke.

Env Amnt

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark das Filter durch die Filter-Hüllkurve beeinflusst wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Hüllkurven bearbeiten auf Seite 265

Amp-Registerkarte

Volume

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

Pan

Bestimmt die Position des Samples im Stereobild.

AUX 1-4

Hier können Sie einstellen, welcher Signalanteil an die 4 integrierten AUX-Effekte gesendet wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

Output

Der Ausgang, an den die Samples geleitet werden.

- In der Standardeinstellung werden Samples zum **Kit**-Mixer geroutet, wo sie auch durch die Insert-Effekte geführt werden.
- Sie können Samples zu einem der 16 Agent-Busse senden, die im **Agent**-Untermenü verfügbar sind. Wenn Samples an einen Agent-Bus gesendet werden, durchlaufen sie auch die Insert-Effekte dieses Busses.
- Sie können Samples an einen der 16 verfügbaren Stereo-Ausgänge leiten. Der erste Ausgang ist immer der Master-Ausgang. Dieser Ausgang ist immer aktiviert und kann ebenfalls Insert-Effekt beinhalten.
- Sie können ein Pad auch direkt an einen der 4 AUX-Kanäle leiten, z. B. um Untergruppen zu erstellen.

HINWEIS

Samples, die in Ihrer Host-Anwendung an einen deaktivierten Ausgang geleitet werden, werden automatisch an den Master-Ausgang des PlugIns geleitet.

Norm (Use Normalized Velocity)

- Wenn Sie mit normalisierten Samples arbeiten, sollten Sie diesen Schalter deaktiviert lassen.
- Wenn Sie Samples mit Anschlagstärke-Layern verwenden, die nicht normalisiert sind, aktivieren Sie diesen Schalter. Anderenfalls können dadurch unrealistische Pegelsprünge zwischen den verschiedenen Velocity-Layern auftreten, wenn Sie den **Vel<Lev**-Parameter einstellen.

Sample-Registerkarte

Die **Sample**-Registerkarte ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Im oberen Bereich befindet sich die Wellenformanzeige und im unteren Bereich können Sie die wichtigen Sample-Parameter anpassen.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält Werkzeuge, mit denen Sie Sample- und Loop-Marker und Slices bearbeiten können.

Play Sample

Aktivieren Sie diesen Schalter, um das reine Sample wiederzugeben.

Play Selection Looped

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Auswahlbereich wiederholt wiederzugeben.

Auto Scroll

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, läuft das Bild der Wellenformanzeige während der Wiedergabe mit und der Positionszeiger ist stets sichtbar.

Follow Sample Playback

Aktivieren Sie diesen Schalter, um einen Positionszeiger für die Wiedergabeposition anzuzeigen, wenn Sie ein Sample über MIDI triggern.

Range Selection Tool

Klicken und ziehen Sie mit diesem Werkzeug, um einen Auswahlbereich einzustellen.

Zoom Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie einen Bereich in der Wellenform vergrößern, indem Sie darauf klicken.

Play Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie ein Sample wiedergeben, indem Sie in die Wellenform-Anzeige klicken. Die Wiedergabe beginnt an dem Punkt, an dem Sie klicken und wird fortgesetzt, bis Sie die Maustaste loslassen.

Scrub Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie das Audiomaterial wiedergeben, indem Sie in die Wellenform-Anzeige klicken und nach links oder rechts ziehen. Wiedergaberichtung und -geschwindigkeit hängen davon ab, wie weit Sie die Maus von der Klickposition nach links oder nach rechts ziehen.

Snap

Wenn der Snap-Schalter aktiviert ist, rasten Anfang und Ende der Auswahl sowie Marker beim Verschieben an Markerpositionen ein.

Nulldurchgänge finden

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden Marker und die Start- und Endpunkte der Auswahl nur an Nulldurchgängen (Positionen im Audiomaterial, deren Amplitude null ist) platziert. Dadurch werden Störgeräusche vermieden, die durch plötzlich auftretende Änderungen der Amplitude hervorgerufen werden.

Edit Loop

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird im Editor anstelle des ursprünglichen Samples der Loop-Bereich mehrmals hintereinander angezeigt. Dies bietet eine bessere Übersicht am Übergang zwischen Ende und Anfang der Loop und ermöglicht Ihnen, die Loop-Marker an den besten Stellen zu positionieren.

Wenn der Loop-Modus deaktiviert ist, wenn Sie den Schalter **Edit Loop** aktivieren, wird der Loop-Modus automatisch auf **Continuous** gesetzt, und die Loop-Marker werden am Start und am Ende des Samples eingefügt.

Show Resulting Loop Crossfade

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Effekt der Crossfade-Einstellungen in der Wellenform-Anzeige zu sehen. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird die resultierende Wellenform rot angezeigt.

HINWEIS

Dieser Schalter hat nur einen Effekt, wenn der Schalter **Edit Loop** aktiviert ist.

Trim Sample

Beschneidet das Sample, entweder an den Auswahlgrenzen, oder an den Grenzen des Bereichs, der mit den Sample-Start-/End-Markern definiert wurde.

Normalize Sample

Normalisiert das Sample durch Erkennung des höchsten Spitzenpegels des Samples und Einstellung der Verstärkung auf einen vordefinierten Pegel.

Normalize Level

Stellt den Pegel der **Normalize**-Funktion ein.

Revert to Full Sample

Macht das Beschneiden rückgängig und stellt das gesamte Sample wieder her.

HINWEIS

Denken Sie nach dem Rückgängigmachen der Trim-Funktionen daran, die Start-/End-Marker auf deren ursprüngliche Positionen einzustellen, sonst werden die Teile jeweils davor bzw. danach nicht wiedergegeben.

Show Fades in Waveform

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Fade-Einstellungen direkt in der Wellenform anzuzeigen.

Show Channel Sum

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Summe aus linkem und rechtem Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Show Left Channel

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nur den linken Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Show Right Channel

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nur den rechten Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Preview Volume

Klicken Sie auf dieses Symbol, um einen Pegelregler anzuzeigen. Mit diesem Regler können Sie die Vorhör-Lautstärke für die Samples einstellen.

Output

In diesem Einblendmenü können Sie festlegen, an welchen PlugIn-Ausgang der Sample-Editor die Signale leitet.

Dies ist besonders nützlich, wenn der **Master**-Ausgang Insert-Effekte verwendet, die Sie beim Bearbeiten der Samples nicht hören möchten.

Lineal

Das Lineal zeigt den zeitlichen Verlauf im festgelegten Anzeigeformat.

- Um das Format auszuwählen, klicken Sie auf die Pfeiltaste rechts vom Lineal und wählen Sie im Einblendmenü eine Option aus.

  Sie können Takte und Zählzeiten, Sekunden oder Samples anzeigen.

Wenn die **Slice**-Registerkarte ausgewählt ist, werden im Lineal Takte und Zählzeiten angezeigt.

Wellenformanzeige und Pegelskala

In der Wellenformanzeige wird die Wellenform des Samples angezeigt. Links davon befindet sich eine Pegelskala, die die Amplitude des Audiomaterials anzeigt.

- Sie können festlegen, ob der Pegel als Prozentwert oder in Dezibel angezeigt wird. Klicken Sie dazu die Beschriftung der Pegelskala (dB oder %) und wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü.
- Um die 50%-Pegelachsen anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Wellenformanzeige und wählen Sie im Kontextmenü die entsprechende Option aus.

Parameter-Bereich

Velocity Start Range

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf den Sample-Start. Um den Sample-Start mit niedrigen Anschlagstärkewerten zu verzögern, verschieben Sie den Marker nach rechts. Bei maximaler Anschlagstärke beginnt das Sample am ursprünglichen Sample-Start.

Key On Delay

Mit diesem Parameter können Sie die Wiedergabe der Zone verzögern. Der Wert kann als Zeit- oder als Notenwert eingegeben werden.

- Aktivieren Sie den **Sync**-Schalter, um die Delay-Zeit an das Tempo der Host-Anwendung anzugleichen, und wählen Sie im Einblendmenü den gewünschten Notenwert aus.
- Um triolische Werte zu verwenden, aktivieren Sie den **T**-Schalter.

Wenn **Sync** deaktiviert ist, wird die Verzögerung in Millisekunden angegeben. Wenn **Sync** aktiviert ist, wird die Verzögerung in Notenwerten angegeben.

Loop Mode

- **One Shot** – Das Sample wird vom Beginn bis zum Ende wiedergegeben.
- **No Loop** – Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist.
- **Continuous** – Die Loop wird wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste loslassen.
- **Until Release** – Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist und führt die Wiedergabe noch bis zum Sample-Ende fort.

Reverse

Kehrt das Sample um, so dass Sie es rückwärts hören.

Sample Start

Der Start-Marker des Samples.

Sample End

Der End-Marker des Samples.

Link Sample Start and End

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, können Sample-Start und -Ende nur gemeinsam verschoben werden.

Loop Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop beginnt. Sie können diesen Wert einstellen, indem Sie einen Wert im Wertefeld eingeben oder indem Sie den Start-Marker in der Wellenformanzeige verschieben.

Loop End

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop endet. Sie können diesen Wert einstellen, indem Sie einen Wert im Wertefeld eingeben oder indem Sie den End-Marker in der Wellenformanzeige verschieben.

Link Loop Start and End

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, können Loop-Start und -Ende nur gemeinsam verschoben werden.

Loop Crossfade

Bestimmt die Dauer des Crossfades.

Mit dem **Curve**-Parameter legen Sie die Kurvenform des Crossfades fest, von einer linearen bis zu einer konstanten Leistungskurve.

Loop Tuning

Mit diesem Parameter stellen Sie die Loop-Frequenz in Cent-Schritten ein.

Detune

Mit diesem Parameter können Sie das Sample um +/- 1200 Cents verstimmen.

Gain

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

HINWEIS

Bei Verwendung der **Normalize**-Funktion wird dieser Parameter automatisch eingestellt.

Pan

Stellt die Panorama-Position des Samples ein.

AudioWarp-Parameter

Im **AudioWarp**-Editorbereich können Sie Time-Stretching und Formant-Shifting auf Ihre Samples anwenden.

HINWEIS

Die AudioWarp-Funktionen sind nicht verfügbar, wenn die Wiedergabe-Qualität auf der **Main**-Registerkarte auf **Turntable** oder **Vintage** eingestellt ist.

Mode

In diesem Einblendmenü können Sie den Modus wählen, der für die AudioWarp-Funktionen verwendet wird.

- Der **Solo**-Modus enthält Parameter für Time-Stretching und Formant-Shifting. Dieser Modus eignet sich besonders für Loops und Samples mit Solo-Instrumenten oder Stimmaufnahmen.

- Der **Music**-Modus enthält Parameter für Time-Stretching. Dieser Modus eignet sich für komplexes Material, wie Drum-Loops und Samples mit Musik-Mixes. Er benötigt deutlich mehr Prozessorzeit als der Solo-Modus. Je mehr Time-Stretching auf das Sample angewendet wird, desto mehr Prozessorzeit wird benötigt.
- Um die AudioWarp-Funktionen zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Sync Mode

Mit den **Sync**-Modi können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples an das Tempo der Host-Anwendung anpassen.

- Wenn hier **Off** eingestellt ist, können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit manuell als Prozentwert eingeben.
- Wenn **Tempo** eingestellt ist, berechnet sich die Wiedergabegeschwindigkeit aus dem Verhältnis zwischen dem ursprünglichen Tempo und dem Tempo der Host-Anwendung.
- Wenn **Beats** eingestellt ist, berechnet sich die Wiedergabegeschwindigkeit aus der Notenlänge der Zählzeiten, der Anzahl der Zählzeiten und dem Tempo der Host-Anwendung.

HINWEIS

Damit die **Sync**-Modi wie gewünscht funktionieren können, müssen die richtigen Loop-Einstellungen für das Sample vorgenommen werden. Im Tempo-Modus muss das Originaltempo so exakt wie möglich eingestellt werden.

Speed

Dieser Regler passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples in Prozent an. Sie können die Geschwindigkeit um bis zu 800 % des ursprünglichen Tempos erhöhen. Im Music-Modus ist die untere Grenze für die Wiedergabegeschwindigkeit 12.5 %. Werte unterhalb dieser Grenze wirken sich nicht aus.

Original BPM

Wenn der **Sync**-Modus auf **Tempo** eingestellt ist, können Sie das Originaltempo des Samples in BPM eingeben. Groove Agent passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples an das Tempo der Host-Anwendung an.

HINWEIS

Wenn Sie ein Sample laden, das Tempoinformationen im Datei-Header enthält, werden diese Informationen verwendet, um den Parameter **Original Tempo** einzustellen. Wenn ein Sample keine Tempoinformationen enthält, werden diese geschätzt. Sie können die Parameterwerte manuell anpassen.

Note Length und Number of Beats

Wenn der **Sync**-Modus auf **Beats** eingestellt ist, berechnet Groove Agent das Tempo des Samples auf der Basis der Werte, die Sie für »Note Length« und »Number of Beats« eingegeben haben. Wenn das Sample zum Beispiel eine Drum-Loop mit vier Viertelnoten ist, stellen Sie für **Note** einen Wert von »1/4« ein und für **Beats** »4«. Groove Agent passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples an das Tempo der Host-Anwendung an.

HINWEIS

Wenn Sie ein Sample laden, das Tempoinformationen im Datei-Header enthält, werden diese Informationen verwendet, um die Parameter **Note Length** und **Number of Beats** einzustellen. Wenn ein Sample keine Tempoinformationen enthält, werden diese geschätzt. Sie können die Parameterwerte manuell anpassen.

Formant-Shifting (nur Solo-Modus)

Bestimmt den Grad an Formant-Shifting.

Marker

Mittels verschiedener Marker können Sie wichtige Positionen in einem Sample festlegen.

Sample Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Sample-Wiedergabe beginnt. Audiomaterial vor diesem Marker wird übergangen.

Sample End

Bestimmt, an welcher Stelle die Sample-Wiedergabe endet. Audiomaterial hinter diesem Marker wird übergangen.

Loop Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop beginnt.

Loop End

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop endet.

Velocity Start Range

Bestimmt die Attack-Phase eines Samples, was für die Modulation eines Sample-Starts verwendet werden kann.

Fades erzeugen



- Um Fades zu erzeugen, ziehen Sie an den Fade-Griffen in der Wellenformanzeige auf der **Sample**-Registerkarte, oder geben Sie die Länge für Fade-In und Fade-Out auf der **Slice**-Registerkarte ein (wenn Sie Slices aus dem Audiomaterial erzeugt haben).
- Sie können den Kurvenverlauf ändern, indem Sie die Fade-Linie in der Anzeige nach oben oder unten ziehen. Um die lineare Kurve wiederherzustellen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf die Fade-Linie.

HINWEIS

Die Fades wirken sich direkt auf die Wiedergabe der Samples aus. Sie sind nicht Teil der Verstärkerhüllkurve.

Vergrößern/Verkleinern der Darstellung (Zoom)

- Um die Darstellung zu vergrößern/verkleinern, verwenden Sie die horizontalen und vertikalen Zoom-Schieberegler.

  Vertikale Zoom-Schieberegler
- Mit den drei Schaltern rechts neben dem horizontalen Zoom-Schieberegler können Sie bestimmte Marker oder Bereiche vergrößern: »Zoom to Start«, »Zoom to End« und »Zoom to Full Range«.

  Je nach Arbeitssituation beziehen sich diese Optionen auf das Sample, die Auswahl oder die Loop. Klicken Sie mehrmals, um die Darstellung weiter zu vergrößern/verkleinern.
- Um zwischen der größten Zoom-Einstellung und der letzten Zoom-Einstellung zu wechseln, klicken Sie rechts neben dem horizontalen Zoom-Regler auf den **A**-Schalter.
- Um den Bereich um den Positionszeiger zu vergrößern/verkleinern, drücken Sie [G] oder [H].

- Klicken und ziehen Sie im Lineal, um den Bereich um die Position, an der Sie geklickt haben, zu vergrößern/verkleinern.
- Verwenden Sie die Optionen aus dem **Zoom**-Untermenü des Kontextmenüs.

View Range

Beim Wechsel von einem Sample zum anderen, können Sie den Bereich einstellen, der vom neuen Sample in der Wellenform-Anzeige angezeigt werden soll.

Die verfügbaren Optionen finden Sie im Kontextmenü der Wellenform-Anzeige, im Untermenü **View Range**.

Auto

Folgt dem sichtbaren Bereich des vorangegangenen Samples.

Last

Jedes Sample speichert den sichtbaren Bereich individuell. Wenn Sie ein Sample erneut auswählen, wird der sichtbare Bereich wieder hergestellt.

Full

Zeigt das gesamte Sample.

Sample

Zeigt den Bereich zwischen den Start- und Ende-Markern des Samples.

Sample Start

Zeigt den Sample-Start-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Sample Start Range

Zeigt den Sample-Start-Range-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Sample End

Zeigt den Sample-End-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Loop

Zeigt die gesamte Loop.

Loop Start

Zeigt den Loop-Start-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Loop End

Zeigt den Loop-Ende-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Samples vorhören

Sie können ein Sample abspielen, indem Sie auf das Wiedergabesymbol (**Play Sample** auf der Werkzeugzeile klicken.

Dabei gilt Folgendes:

- Wenn keine Auswahl getroffen wurde, wird das gesamte Sample wiedergegeben.
- Wenn eine Auswahl getroffen wurde, wird diese Auswahl wiedergegeben.
- Wenn der Schalter **Edit Loop** aktiviert ist, wird die Wiedergabe so lange wiederholt, bis Sie die Vorhör-Funktion deaktivieren.

Auswahlbereiche festlegen

VORGEHENSWEISE

1. Um einen Auswahlbereich festzulegen, klicken und ziehen Sie mit dem **Range Selection**-Werkzeug.
    - Wenn **Snap to Zero Crossing** auf der Werkzeugzeile aktiviert ist, befinden sich Anfang und Ende des Auswahlbereichs immer an Nulldurchgängen.
2. Um die Länge der Auswahl anzupassen, ziehen Sie am linken oder rechten Rand oder klicken Sie mit gedrückter [Umschalttaste] an die Position, an der die Auswahl beginnen bzw. enden soll.
3. Um einen Auswahlbereich zu verschieben, positionieren Sie den Mauszeiger innerhalb des Bereichs und ziehen Sie ihn.

Sample-Start und -Ende aus einer Auswahl definieren

- Wählen Sie einen Bereich aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sample-Editor, öffnen Sie im Kontextmenü das **Selection**-Untermenü und wählen Sie **Set Sample Start/End to Selection**.

Loop-Start und -Ende aus einer Auswahl definieren

- Wählen Sie einen Bereich aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den **Sample**-Editor, öffnen Sie das **Selection**-Untermenü und wählen Sie **Set Loop to Selection**.

Teil eines Samples einem anderen Pad zuweisen

- Positionieren Sie den Mauszeiger innerhalb des Auswahlbereichs und ziehen Sie ihn auf ein neues Pad.

  Dadurch wird nur der ausgewählte Teil des Samples dem Pad zugewiesen.

  HINWEIS

  Der dem neuen Pad zugewiesene Teil des Samples verbleibt weiterhin im ursprünglichen Sample, es wird also kein neues Sample auf der Festplatte angelegt.

Samples normalisieren

Die **Normalize**-Funktion erkennt den höchsten Pegel des Samples und stellt die Verstärkung auf einen vordefinierten Wert ein.

VORGEHENSWEISE

1. Geben Sie im Feld **Normalize Level** in der Werkzeugzeile den Pegel an, auf den Sie das Sample normalisieren möchten.
2. Klicken Sie auf den Schalter **Normalize Sample** N in der Werkzeugzeile, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie **Normalize Sample** im **Sample**-Untermenü des Kontextmenüs.

ERGEBNIS

Der **Gain**-Parameter des Samples wird so eingestellt, dass er mit dem vordefinierten **Normalize**-Pegel korreliert. Die Amplitude der Wellenform im **Sample**-Editor ändert sich entsprechend.

HINWEIS

Wenn Sie die Verstärkung des Samples verändern, ändert sich auch die Amplitude der Wellenform im **Sample**-Editor. Dies könnte mit einer Anpassung des vertikalen Zoom-Faktors der Wellenform verwechselt werden. Für eine bessere visuelle Kontrolle, stellen Sie die vertikale Vergrößerung auf das Minimum ein, bevor Sie die Verstärkungseinstellung verändern.

Um das Sample mit dessen ursprünglichen Pegel wiederzugeben, stellen Sie den **Gain**-Parameter auf 0.0 dB.

Samples beschneiden

Im **Sample**-Editor können Sie Samples anhand der Start- und End-Marker oder anhand des Auswahlbereichs beschneiden.

- Zum Beschneiden des Samples jeweils am Start- und End-Marker stellen Sie die Marker ein und klicken Sie auf den **Trim**-Schalter in der Werkzeugzeile.

- Zum Beschneiden des Samples jeweils am Anfang und Ende einer Auswahl wählen Sie den Bereich aus und klicken Sie auf den **Trim**-Schalter in der Werkzeugzeile.

HINWEIS

Die Trim-Funktionen stehen auch im Kontextmenü des **Sample**-Editors zur Verfügung.

Alle Trim-Funktionen lassen sich rückgängig machen.

- Um eine Trim-Funktion rückgängig zu machen, klicken Sie auf den Schalter **Revert to Full Sample** in der Werkzeugzeile, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie im Kontextmenü **Revert to Full Sample**.

  HINWEIS

  Denken Sie nach dem Rückgängigmachen der Trim-Funktionen daran, die Start-/End-Marker auf deren ursprüngliche Positionen einzustellen, sonst werden die Teile jeweils davor bzw. danach nicht wiedergegeben.

Slice-Registerkarte

Auf der **Slice**-Registerkarte können Sie Slices aus Audio-Loops erzeugen und diese Slices automatisch den Instrument-Pads zuweisen. Während dieses Vorgangs wird eine MIDI-Spur erzeugt und mit dem ersten leeren Pattern-Pad verknüpft.

Nachdem Sie Slices für eine Loop erstellt haben, können Sie die gesamte Loop über das Pattern-Pad wiedergeben oder die einzelnen Slices über die Instrument-Pads triggern.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält die Werkzeuge, die auch auf der **Sample**-Registerkarte verfügbar sind. Darüber hinaus sind folgende Werkzeuge verfügbar:

Play Slice

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Slices wiederzugeben, wenn Sie darauf klicken.

Lock Slices

Aktivieren Sie diesen Schalter, um Slices zu sperren und so sicherzustellen, dass Slice-Marker nicht verschoben werden. Gesperrte Slices werden mit roten Markern gekennzeichnet.

Jump to Previous/Next Slice

Klicken Sie auf diese Schalter, um zum nächsten oder zum vorherigen Slice zu springen.

BPM

Zeigt das Tempo der Loop an, wie es in der Sample-Datei gespeichert ist oder aus der Samplelänge berechnet wurde.

Sie können diesen Wert manuell ändern.

Bars/Beats

Zeigt die Länge des Samples an, so wie es aus der automatischen Tempoermittlung berechnet wurde, in Takten und Zählzeiten. Sie können diesen Wert manuell anpassen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Raster und das Tempo.

Parameter-Bereich

Create/Remove Slices

Klicken Sie auf diesen Schalter, um Slices für die ausgewählte Loop zu erstellen. Wenn bereits Slices erstellt wurden, klicken Sie auf den Schalter, um die Slices zu entfernen.

Slice Detection Mode

Beim Ermitteln der Slices werden automatisch Slice-Marker in der Sample-Wellenform eingefügt. Die folgenden Modi sind verfügbar:

- Im **Transient**-Modus können Sie den niedrigsten Spitzenpegel einstellen, den ein Transient aufweisen muss, damit ein Slice-Marker gesetzt wird.
- Im **Grid**-Modus werden die Slice-Marker anhand des Zählzeiten-Rasters eingefügt.

  Sie können die Modi **Transient** und **Grid** auch kombinieren, um Slices zu ermitteln, die beide Bedingungen erfüllen.
- Im **Manual**-Modus wird keine automatische Slice-Ermittlung durchgeführt. Stattdessen können Sie Slices auch hinzufügen oder entfernen, indem Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] in die Wellenform klicken.

Threshold

Legt den niedrigsten Pegel fest, den ein Transient aufweisen muss, um als Start eines neuen Slices erkannt zu werden.

Min Length

Legt die Mindestlänge für ein Slice fest. So vermeiden Sie unerwünschte kurze Slices.

Grid Catch

Im Modus **Transient+Grid** können Sie diesen Regler verwenden, um festzulegen, wie nah an einer Rasterposition sich ein Transient befinden muss, damit ein Marker erzeugt wird.

Fade In/Out

Legt die Länge für Fade-In und Fade-Out für alle Slices der Loop fest.

MIDI-Export-Feld

Sie können die MIDI-Phrase exportieren, indem Sie das MIDI-Export-Feld auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung ziehen.

Slices aus einer Loop erstellen

VORAUSSETZUNGEN

Um Slices für eine Loop zu erstellen, ist es am besten, mit einem leeren Kit zu beginnen.

HINWEIS

Die maximale Anzahl an Slices ist 128. Daher sollten Sie mit einem Pad beginnen, das einer tiefen Note zugewiesen ist, so dass genug leere Pads zur Verfügung stehen.

VORGEHENSWEISE

1. Legen Sie die Audio-Loop auf dem Instrument-Pad ab, mit dem Sie beginnen möchten.
2. Öffnen Sie die **Slice**-Registerkarte und klicken Sie auf den Schalter **Create Slices**.

   Wenn die Anzahl der Slices die der verfügbaren Pads überschreitet, können nicht alle Slices den Instrument-Pads zugewiesen werden. Diese Slices werden in der Wellenformanzeige rot dargestellt. In diesem Fall hören Sie bei der Loop-Wiedergabe nur die zugewiesenen Slices.
3. Passen Sie die Parameter auf der **Slice**-Registerkarte an, um das bestmögliche Set an Slices zu erhalten.

   Wenn Sie Slices hinzufügen oder löschen, werden diese auch auf den Pads hinzugefügt bzw. gelöscht.

Automatisches Klassifizieren von Schlagzeugklängen

Die **Slice**-Seite bietet eine ausgeklügelte Funktion namens **Classify Slices**, mit der Sliced Drum Loops analysiert werden können. Diese Funktion analysiert die Slices und weist sie automatisch einer von fünf Grundklassen zu: Kick, Snare, Hihat, Tom und Percussion.

Jedes Slice wird der Klasse zugewiesen, der es am nächsten steht. Eine Kick Drum mit etwas Hi-Hat wird dennoch der »Kick«-Klasse zugewiesen. Der Name der Klasse und deren vordefinierte Farbe wird im Classifier-Bereich unten in der Wellenformanzeige angezeigt. Sie können für die Klassen auch eigene Farben festlegen. Klassenfarben und -namen werden auf die Instrument-Pads übertragen, sobald Sie die Slices klassifiziert haben. So erhalten Sie bei der Arbeit mit Sliced Loops einen besseren Überblick.

HINWEIS

Einige Slices sind schwierig zu analysieren. Eine Kick-Drum mit einem Crash-Becken könnte z.B. als Snare klassifiziert werden, oder eine sehr tiefe Stand-Tom als Kick. Solche Slices können Sie manuell den gewünschten Klassen zuweisen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie ein Kit und laden Sie auf einem Instrument-Pad eine Drum-Loop.
2. Klicken Sie auf der **Slice**-Seite auf **Create Slices**.
3. Optional: Stellen Sie die Parameter **Threshold** und **Min Length** ein.
4. Aktivieren Sie **Classify Slices**.

ERGEBNIS

Die Slices werden analysiert und automatisch einer der fünf Klassen zugewiesen. Farbe und Namen der Instrument-Pads ändern sich entsprechend.

HINWEIS

Sehr kurze Slices lassen sich nicht korrekt erkennen und werden nicht klassifiziert. Farben und Namen unerkannter Slices werden nicht geändert. Solche Slices können Sie manuell den gewünschten Klassen zuweisen.

HINWEIS

Claps und Sidestick werden der Snare-Klasse zugeordnet. Becken, Shaker und Tambourin gehören zur Hihat-Klasse.

Slices manuell klassifizieren

Wenn die automatische Klassifizierung nicht funktioniert hat, da die Slices zu kurz sind, oder falls Slices falsch eingeordnet wurden, können Sie die Klasse für ein Slice manuell einstellen.

- Um die Klasse eines Slices manuell zu ändern, klicken Sie in den Classifier-Bereich für das Slice, das Sie ändern möchten, und wählen Sie im Menü die gewünschte Klasse aus.
- Um Ihre Änderungen zu verwerfen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Classifier-Bereich und wählen Sie **Reset Classes**.

Alle Slice-Pads derselben Klasse auswählen

Sie können alle Pads auswählen, die Slices aus derselben Instrumentenklasse enthalten. Dies ist nützlich, wenn Sie dieselbe Bearbeitung auf alle Slices einer Klasse anwenden möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Verwenden Sie die **Classify**-Funktion für eine Sliced Loop.

Diese Funktion ist verfügbar im Pad-Kontextmenü und im Kontextmenü der Slice-Klassen im Classifier-Bereich.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad im Pad-Bereich und wählen Sie im Kontextmenü **Select Pads of Same Class**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der **Slice**-Registerkarte in den Classifier-Bereich für ein Slice der richtigen Klasse und wählen Sie im Kontextmenü **Select Pads of Same Class**.

ERGEBNIS

Alle Pads der aktuellen Slice Loop, die Slices derselben Klasse enthalten, werden ausgewählt. Pads mit Slices aus anderen Loops sind nicht betroffen.

Slices durch Slices derselben Klasse ersetzen

Im **Pattern**-Editor können Sie alle Noten, die zu Slices derselben Klasse gehören, auf eine bestimmte Taste aus dieser Instrumentenklasse einstellen. Dadurch werden alle Noten einer Instrumentenklasse mit demselben Slice abgespielt. Falls einige der Kick-Slices einen Hihat-Schlag enthalten, andere jedoch nicht, können Sie alle Noten der Kick-Klasse einem Slice zuweisen, der keinen Hihat-Schlag enthält. So erhalten Sie einen konsistenteren Sound.

VORGEHENSWEISE

1. Laden Sie eine Sliced Drum Loop.
2. Klassifizieren Sie die Slices.
3. Öffnen Sie den **Pattern**-Editor, klicken Sie auf das Slice, das Sie zum Spielen aller Noten-Events dieser Instrumentenklasse verwenden möchten, und wählen Sie **Set Notes of Same Class to [Taste]**.

ERGEBNIS

Die Noten der anderen Slices derselben Klasse werden auf die Taste des ausgewählten Slices eingestellt.

Farben der Instrumentenklassen

- Um die Farbe einer Klasse zu verändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Classifier-Bereich für ein Slice und wählen Sie im Untermenü **Set Class Color** eine neue Farbe aus. Alle Slices, die zur selben Klasse gehören, erhalten diese Farbe.
- Um zu den Standard-Klassenfarben zurückzukehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Classifier-Bereich für ein Slice und wählen Sie **Apply Default Class Colors**.
- Um Ihre Klassenfarben als Standard festzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Classifier-Bereich für ein Slice und wählen Sie **Apply Default Class Colors**. Ab jetzt verwenden die Klassen Ihre Farbeinstellungen.
- Um die Farben auf die Werkseinstellungen zu bringen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Classifier-Bereich für ein Slice und wählen Sie **Reset Class Colors to Factory**.

Slices hinzufügen und entfernen

- Um einen Slice-Marker hinzuzufügen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] im Editor.
- Um einen Slice-Marker zu löschen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] darauf.

HINWEIS

Die maximale Anzahl an Slices, die erzeugt werden können, hängt von der Anzahl der verfügbaren leeren Instrument-Pads ab.

Pattern-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für die Pattern-Pads können Sie Einstellungen für die MIDI-Pattern vornehmen.

- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter rechts oben im PlugIn-Bedienfeld.



Die **Edit**-Seite enthält die Registerkarten **Agent**, **Overview** und **Pattern**.

Die Beat-Agent-Funktionen für Pattern werden im Abschnitt »Arbeiten mit den Pads« beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Arbeiten mit den Pads auf Seite 224

Mischen

Jeder Agent besitzt einen eigenen **Agent**-Mixer, der agent-spezifische Optionen und Einstellungen enthält.

AUX-Mixer, **Kit**-Mixer und **Master**-Mixer sind für alle Agents verfügbar. Diese werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Mischen und Effekt-Bearbeitung auf Seite 326

Agent Mixer

Der **Agent** Mixer von Beat Agent bietet 16 Busse. Sie können die Ausgabe einzelner Samples jeweils einem dieser Busse zuordnen. In der Standardeinstellung ist das Ausgangssignal der **Agent**-Mixer-Busse zum **Kit**-Mixer geroutet; Sie können die Busse jedoch auch einem der PlugIn-Ausgänge und den AUX-Effektwegen 1 bis 4 zuweisen.



Oben rechts im **Agent**-Mixer befinden sich die globalen Schalter **Mute** und **Solo**.

- Um alle **Mute**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Mute**-Schalter.
- Um alle **Solo**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Solo**-Schalter.

Sie können die Busse über die oben befindlichen nummerierten Schalter erreichen.

- Klicken Sie auf die Schalter **1**, **2**, **3** oder **4**, um jeweils die Busse 1 bis 4, 5 bis 8, 9 bis 12 und 13 bis 16 anzeigen zu lassen.
- Um ein Sample einem Bus des **Agent**-Mixers zuzuweisen, öffnen Sie die **Edit**-Seite der **Instrument**-Seite. Öffnen Sie dann die **Main**-Registerkarte, wählen das zu bearbeitende Pad aus, und wählen Sie dann den Bus im **Output**-Einblendmenü.

Parameter

Level

Mit dem Pegelregler stellen Sie die Lautstärke des Busses ein.

Pan

Bestimmt die Position des Busses im Stereobild.

Mute

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Bus stummzuschalten.

Pegelanzeige

Die Anzeigen des Mixer-Kanals zeigen den Ausgabepegel des Busses an.

Spitzenpegelanzeige

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus in dB an. Um die Anzeige zurückzusetzen, klicken Sie in das Wertefeld.

Insert-Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Bus Insert-Effekte hinzuzufügen.

Sends 1–4

Verwenden Sie diese Schieberegler, um das Kanalsignal an die entsprechenden AUX-Busse zu senden.

Bus Name

Unten im Kanalzug wird der Name des Busses angezeigt.

- Um einen Bus umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Namen und geben den neuen Namen ein.

Dateien importieren und exportieren

MPC- und GAK-Dateien importieren

Sie können AKAI-MPC-500-Dateien und -MPC-1000-Dateien, sowie GAK-Dateien, die in Groove Agent ONE erzeugt wurden, in Groove Agent importieren.

Sie können die Dateien mit folgenden Methoden importieren:

- Ziehen Sie eine Datei Windows Explorer/Mac OS Finder im Kit-Slot-Bereich auf den Slot oder auf den Kit-Namen im Kit-Rack.
- Wählen Sie im Kontextmenü des Kits den **Import**-Befehl, wählen Sie im Dialog die Datei aus, und klicken Sie auf **OK**.

HINWEIS

Wenn Sie GAK-Dateien importieren, müssen Sie einen Ordner angeben, in dem die darin enthaltenen Dateien gespeichert werden sollen.

REX-Dateien und Sliced Loops importieren

Sie können REX-Dateien und Sliced Loops, die Sie aus Audio-Parts in Cubase/Nuendo erzeugt haben, in Groove Agent importieren.

- Um eine REX-Datei oder die Slices eines Audio-Parts in Groove Agent zu importieren, legen Sie sie auf einem leeren Pad ab.

  Die Slices werden automatisch auf die Pads verteilt, und eine MIDI-Phrase wird erzeugt und dem ersten freien Pattern-Pad zugewiesen.

Wenn die Datei importiert ist, können Sie die Slices über die Instrument-Pads triggern oder die gesamte Loop über das dazugehörige Pattern-Pad wiedergeben.

Importierte REX-Dateien und Audio-Part-Slices werden wie Audio-Loops behandelt, für die mit Groove Agent Slices erstellt wurden.

Auf Pads, die zu einer Sliced Loop gehören, wird ein Loop-Symbol angezeigt. Auf dem Pad, dem das erste Slice zugewiesen ist, wird ein größeres Loop-Symbol angezeigt als auf den anderen Pads.

HINWEIS

Wenn die Anzahl der verfügbaren Pads nicht ausreicht, um alle Slices auf Pads zu verteilen, werden die Slices, die nicht zugewiesen werden konnten, in rot auf der Slice-Seite angezeigt. Sie können Pads durch Ziehen und Ablegen verschieben, um die notwendige Anzahl an aufeinander folgenden freien Pads zu erhalten. Sobald ausreichend Pads zur Verfügung stehen, werden die Slices, die nicht zugewiesen werden konnten, auf die frei gewordenen Slices verteilt.

HINWEIS

Wenn Sie eine REX-Datei importieren, wird der **Slice**-Modus im Slice-Editor automatisch auf **Manual** gesetzt, damit die Slice-Marker der REX-Datei erhalten bleiben. Beachten Sie jedoch, dass die Slices einer REX-Datei nicht immer eine sinnvolle Audio-Loop ergeben.

Kits mit Samples exportieren

Kits können aus Groove Agent zusammen mit den dazugehörigen Samples exportiert werden.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit in der Kit-Zeile und wählen Sie im Kontextmenü **Export Kit with Samples**.
2. Legen Sie im angezeigten Dialog einen Namen und einen Speicherort für die Datei fest.

ERGEBNIS

Die Kit-Datei wird erzeugt sowie ein Ordner, der die Samples enthält.

HINWEIS

Samples, die zu den mitgelieferten Content-Dateien gehören, können nicht exportiert werden.

Fehlende Samples suchen

Es kann vorkommen, dass geladene Programme die verwendeten Samples nicht finden können. Dies kann geschehen, wenn die referenzierten Samples sich auf einer anderen Festplatte befinden und der Name der Festplatte geändert wurde oder wenn das Programm auf einem anderen Computersystem erstellt wurde.

Wenn dies passiert, wird der Dialog **Find Missing Sample** geöffnet. Er enthält eine Liste aller fehlenden Samples mit zusätzlichen Informationen über das Format, die Größe und das Erstellungsdatum. In der Liste sind alle Samples gruppiert, die sich im selben Unterordner befinden.

Suchpfad eingeben

Im Dialog **Find Missing Sample** können Sie unter der Liste einen Suchpfad angeben, in dem die fehlenden Samples gesucht werden sollen.

HINWEIS

Alle Unterverzeichnisse werden durchsucht, bevor die Ergebnisse angezeigt werden, daher dauert die Suche länger an, wenn Sie komplette Festplatten angeben.

Suche starten

Wenn Sie den Suchpfad festgelegt haben, klicken Sie auf den Schalter **Start Search**, um den Suchvorgang zu starten.

Wenn die Suche nur ein einziges Ergebnis für jedes fehlende Sample findet, wird der Sample-Pfad automatisch im Programm korrigiert und das Sample wird nicht mehr in der Liste **Missing Files** angezeigt. Wenn alle Samples gefunden wurden, wird der Dialog geschlossen.

Mehrere Treffer

Wenn Sample-Dateien mit demselben Namen an mehr als einem Speicherort gefunden werden, wird eine zusätzliche Liste namens **Found File** unter der Liste **Missing File** angezeigt. Sie zeigt die verfügbaren Samples und ihre Speicherorte.

- Wenn Sie ein Sample oder einen kompletten Ordner auswählen möchten, der zum Auflösen der fehlenden Samples verwendet werden soll, doppelklicken Sie in der Liste **Found Files** darauf.

  Jedes fehlende Sample oder jeder Ordner, der auf diesem Weg gefunden wird, wird aus der Liste **Missing File** entfernt.

Wenn alle Samples gefunden wurden, wird der Dialog geschlossen.

Bevorzugte Pfade

Wenn ein Suchpfad für eine zukünftige Suche hilfreich ist, können Sie ihn zur Liste hinzufügen. Das nächste Mal, wenn Sie den Dialog öffnen, können Sie in der Liste einen oder mehrere der vordefinierten Pfade auswählen, um festzulegen, welche Orte bei der Suche berücksichtigt werden.

- Um einen Pfad hinzuzufügen, klicken Sie auf den **+**-Schalter.

Suchoptionen

Standardmäßig sucht Groove Agent nach Samples, die nicht nur denselben Dateinamen tragen, sondern auch dieselben Werte in Bezug auf Zeit, Größe und Format haben. Ein Sample wird nur dann als »gefunden« angesehen, wenn alle Informationen übereinstimmen. Sie können diese Informationen jedoch ausschließen, indem Sie die Optionen **Ignore File Time and Size** und **Ignore Audio Format** aktivieren.

Acoustic Agent

Acoustic Agent ist eine virtuelle Rhythmusmaschine der nächsten Generation für akustische Sounds, die nicht nur erstklassige Schlagzeugklänge bietet, sondern auch einen integrierten Player, der die perfekte Begleitung für Ihre Songs erzeugt.

Es sind 3 hervorragende Drumkits (Schlagzeug-Sets) enthalten, bereit zum Spielen mittels Style Player, der bis zu 50 verschiedene Grooves in einer Vielzahl musikalischer Genres hervorbringt. Ob Blues, Punk, Hip Hop oder Indie Rock – der Acoustic Agent ist perfekt geeignet für jeden modernen Musikstil. Dabei behalten Sie dank des integrierten **Agent**-Mixers die volle Kontrolle über die Intensität und die Komplexität des Spiels des Style Players und über den Sound.

Sound-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für Instrument-Pads stellen Sie den Sound der Kits ein.



- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter rechts oben im PlugIn-Bedienfeld.
- Um die Parameter für ein bestimmtes Schlaginstrument anzuzeigen, klicken Sie darauf. Je nach Einstellung des Schalters **Mute Instrument Trigger on Editor** oben rechts auf der **Edit**-Seite lässt sich das Instrument dabei auch vorhören.

- Wenn ein Schlaginstrument getriggert wird, ist dies daran zu erkennen, dass das Instrument dunkel wird.

Sample-Versionen mit 24 Bit und 16 Bit

Alle Kits, die mit dem Acoustic Agent und dem Percussion Agent geliefert werden, enthalten Samples in 16 Bit und in 24 Bit. Die 24-Bit-Versionen haben höhere Audioqualität zulasten längerer Ladezeiten und höheren RAM-Speicherbedarfs. Die 16-Bit-Versionen laden schneller und erfordern weniger RAM, dies geht jedoch auf Kosten der Audioqualität.

In der Einstellung **Load Preference** auf der **Options**-Seite können Sie einstellen, welche Samples standardmäßig geladen werden sollen.

Sie können auch zwischen den 16- und 24-Bit-Versionen umschalten, ohne die Einstellung bei **Load Preference** zu ändern und die Presets neu zu laden. Dies erfolgt auf der **Edit**-Seite.



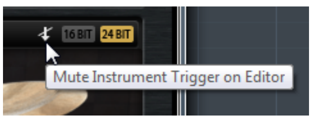
- Klicken Sie oben rechts auf der Instrument-Seite auf einen der Schalter **16 Bit** oder **24 Bit**.

HINWEIS

Nicht alle Agents werden mit 16- und 24-Bit-Versionen der Samples geliefert. Die Schalter **16 Bit** und **24 Bit** sind nur verfügbar, wenn der Agent diese Funktion unterstützt.

Instrument Preview

Auf der **Edit**-Seite können Sie angeben, ob Sie ein Instrument durch Anklicken vorhören und gleich auswählen möchten, oder ob Sie es nur auswählen und dessen Sound-Parameter ansehen möchten.



- Um ein Instrument vorzuhören, indem Sie darauf klicken, deaktivieren Sie den Schalter **Mute Instrument Trigger on Editor** oben rechts auf der **Edit**-Seite.

  Instrumente mit mehreren Artikulierungen werden in der Standardartikulierung gespielt. Eine Snare kann z. B. offen, als Rimshot oder als Sidestick gespielt werden. Beim Vorhören ist die offene Artikulierung zu hören. Um die anderen Artikulierungen zu hören, verwenden Sie die Instrument-Pads.

- Um ein Instrument durch Klicken nur auszuwählen und dessen Einstellungen anzuzeigen, aktivieren Sie **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Sound-Parameter

Sobald Sie ein Instrument auf dem rechts dargestellten Bild auswählen, werden dessen Sound-Parameter unten im Bedienfeld verfügbar.

Jedes Instrument hat seinen eigenen Satz von Parametern.

Kick Drums

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bleed

Stellt ein, wie stark das Signal der Kick-Drum in das untere Snare-Mikrofon überspricht.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Kick A/B

Bei jedem Kit im Acoustic Agent können Sie zwischen zwei Kick-Drums wählen. Klicken Sie auf die Schalter, um zwischen Kick A und Kick B umzuschalten.

Snare Drums

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Master Bleed

Stellt ein, wie stark das Signal der Kick-Drum und die Toms in das untere Snare-Mikrofon übersprechen. Dieser Regler dient als Masterregler. Mit ihm können Sie die Signale der mit dem Snare-Bottom-Mikrofon aufgenommen Kick- und Toms-Samples dämpfen.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Snare A/B

Bei jedem Kit im Acoustic Agent können Sie zwischen zwei Snare-Drums wählen. Klicken Sie auf die Schalter, um zwischen Snare A und Snare B umzuschalten.

Toms

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bleed

Stellt ein, wie stark das Tom-Signal in das untere Snare-Mikrofon überspricht.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Cowbell

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Tambourine

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Claps

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Single, Small Group, Large Group

Legt fest, ob die Taste D#1 einen einzelnen Clap oder Claps von einer kleinen oder einer großen Gruppe auslöst.

Cymbals

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Choke On/Off

Der Choke-Effekt bei Becken wird durch Anschlagen eines Beckens und sofortiges Abdämpfen des Klangs mit der Hand erzeugt. Wenn **Choke** aktiviert ist, können Sie mittels Poly Pressure, Aftertouch oder Note-Off-Events den Choke-Sound erzeugen.

Choke Controller

Gibt an, welches MIDI-Event den Choke für das Becken auslöst.

- **Note-off**: Zum Spielen des Beckens schlagen Sie die Taste an und halten Sie sie gedrückt. Für den Choke-Effekt lassen Sie die Taste los.
- **Aftertouch**: Zum Spielen des Beckens, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Aftertouch-Event mit einem Wert höher als 64.
- **Poly Pressure**: Zum Spielen des Beckens, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Poly-Pressure-Event mit einem Wert höher als 64.

Ride Cymbal

Sie können das Ride-Becken mit dem Schaft des Sticks auf der Glocke des Beckens (Bell) spielen, mit der Spitze des Sticks auf der Bogenfläche (Bow) des Beckens, oder Sie können das Becken für einen Crash-Sound am Rand (Edge) anschlagen.

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bow

Stellt den Pegel der **Bow**-Artikulation ein, die mit D#2 getriggert wird.

Bell

Stellt den Pegel der **Bell**-Artikulation ein, die mit F2 getriggert wird.

Edge

Stellt den Pegel der **Edge**-Artikulation ein, die mit B2 getriggert wird.

Hihat



Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Shank, Tip, Foot

Sie können die Hihat mit dem Schaft des Sticks am Rand oder mit der Spitze des Sticks auf der Bogenfläche der Hihat anschlagen. Wenn Sie die Hihat schließen, erzeugt sie einen Foot Chick. Sie können die Lautstärke dieser verschiedenen Artikulationen einstellen.

- **Shank** stellt den Pegel der Shank-Hihat-Artikulierung ein, die mit F#0 und A#0 getriggert wird.
- **Tip** stellt den Pegel der Tip-Hihat-Artikulierung ein, die mit F#1 und A#1 getriggert wird.
- **Foot** stellt den Pegel der Foot- und Pedal-Hihat-Artikulationen ein, die mit G#0/G#1 (Foot) und A0/A-1 (Pedal) getriggert werden.

Hihat Min/Max

Diese Regler stellen die minimale und die maximale Öffnungsstellung der Hihat ein, d. h. sie geben an, wie weit die Hihat mit dem zugehörigen Hihat-Pedal geöffnet und geschlossen werden kann.

Hihat Controller

Die Öffnungsstellung der geschlossenen Hihat auf A#1 und der Shank-Hihat auf A#0 lassen sich mit MIDI-Controller Nr. 1 (Modulationsrad) oder mit MIDI-Controller Nr. 4 (Foot Controller) regeln. Verwenden Sie diese Schalter, um den Empfang jeglicher MIDI-Daten für die Controller Nr. 1 oder Nr. 4 auszufiltern.

Aktivieren Sie z. B. **MW**, um zu verhindern, dass Daten von MIDI-Controller Nr. 1 von Ihrem MIDI-Keyboard empfangen werden.

Pattern-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für die Pattern-Pads können Sie Einstellungen für die MIDI-Pattern vornehmen.



Agent-Registerkarte

Die **Agent**-Registerkarte enthält die Bereiche **Pad**, **Pattern** und **Performance**.

Die gemeinsamen Funktionen für Pads und Pattern werden im Abschnitt »Arbeiten mit den Pads« beschrieben. Diese agent-spezifischen Funktionen werden in den folgenden Bereichen beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Arbeiten mit den Pads auf Seite 224

Pattern-Bereich



Use Style

Aktiviert den Style Player.

MIDI-Export-Feld

Wenn der Style Player aktiv ist, gilt Folgendes:

- Um ein Pattern zu exportieren, stellen Sie **Performance**-Bereich das MIDI-Pattern ein, das Sie exportieren möchten, nehmen Sie die Einstellungen für die Wiedergabeparameter vor, klicken Sie auf das Feld **MIDI export** und ziehen es auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung. Sie können das Feld auch an einen anderen Ort oder in eine andere Anwendung ziehen, die MIDI-Dateien unterstützt.

  Wenn Sie ein Main-Pattern exportieren, ist dieses 4 Takte lang. Die Längen von Intro, Ending und Fill variieren.

  Ihre Einstellungen bei **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** und **Ride Mode** werden berücksichtigt. Nicht berücksichtigt werden die Parameter, welche die Wiedergabe automatisch beeinflussen, z. B. **Auto Complexity** und **Auto Fill**.

Style Player bedienen

Wenn der Schalter **Use Style** aktiviert ist und im Einblendmenü ein Style ausgewählt ist, ist der Style Player aktiv, und Sie können den großen Regler im Performance-Bereich verwenden, um den Pattern-Pads Intros, Fills und Endings zuzuweisen.

- Aktivieren Sie dazu das Pattern-Pad und stellen Sie den Regler auf das Intro, Fill oder Ending ein, welches Sie verwenden möchten.

  Das Pattern-Pad spielt das ausgewählte Element bei jedem Triggern ab.

Sie können aus 4 Intros, 8 Fills und 4 Endings auswählen.

HINWEIS

- Intros und Endings sind von den Parametern **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill** und **Crash Mode** nicht betroffen.
- Fills sind von den Parametern **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity** und **Auto Fill** nicht betroffen.

Style entfernen

- Um den ausgewählten Style zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Einblendmenü **Style Library** und wählen Sie **Clear**.

Intros, Main-Pattern, Fills oder Endings in MIDI-Pattern konvertieren

Sie können den ausgewählten Teil eines Styles in ein MIDI-Pattern konvertieren. Dadurch können Sie diesen Teil beispielsweise im **Pattern**-Editor bearbeiten.

Die Konvertierung berücksichtigt die Wiedergabeparameter eines Styles, z. B. **Intensity**, **Quantize**, **Swing** und **Crash Filter**, und konvertiert sie zu MIDI-Events im MIDI-Pattern. Das so erzeugte MIDI-Pattern des Main-Patterns eines Styles gibt auch die eingestellte **Complexity** wieder.

HINWEIS

Auto Complexity und **Auto Fill** werden nicht berücksichtigt.

Sie können Styles auf der **Agent**-Registerkarte oder auf der **Overview**-Registerkarte konvertieren.

- Auf der **Agent**-Registerkarte wählen Sie dazu einen Style, und wählen Sie dann das Main-Pattern, das Intro, Fill oder Ending aus, das Sie konvertieren möchten. Stellen Sie die Wiedergabeparameter ein und klicken Sie auf den Schalter **Convert Style to MIDI Pattern** (zwischen den Schaltern **Use Style** und **Use MIDI File**).



- Klicken Sie auf der **Overview**-Registerkarte mit der rechten Maustaste auf die Zelle, die den Style enthält, und wählen Sie im Kontextmenü **Convert Style to MIDI Pattern**.

HINWEIS

Sobald Sie einen Teil eines Styles in ein MIDI-Pattern konvertiert haben, kann dieser nicht mehr im Style Player verwendet werden.

Performance-Bereich (Style Player)



Pattern-Regler

Hiermit können Sie angeben, ob der Style Player ein Main-Pattern, einen Fill, ein Ending oder ein Intro abspielen soll. Je nachdem, welchen Teil des Styles Sie auswählen, können Sie zwischen verschiedenen Variationen wählen. Es sind z. B. 8 verschiedene Fills verfügbar.

Complexity

Sie können die Komplexität von Schlagzeug-Pattern einstellen. Durch Erhöhen der Komplexität können mehr Noten hinzugefügt werden, es kann aber beispielsweise auch von Hihat auf Ride-Becken oder von Snare zu Toms gewechselt werden. Dadurch können Sie ein Gefühl einer Free-Style-Wiedergabe eines Pattern erzeugen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Komplexität einzustellen:

- Schieben Sie den **Complexity**-Griff unter dem Display nach rechts oder nach links. Ziehen Sie nach rechts, um die Komplexität zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.
- Klicken Sie in das Display und verschieben Sie den kombinierten **Complexity/Intensity**-Regler nach links oder nach rechts.

  Sie können Complexity und Intensity gleichzeitig einstellen, indem Sie den Regler gleichzeitig auf der x- und auf der y-Achse verschieben.
- Doppelklicken Sie auf das Complexity-Wertefeld oberhalb des Displays und geben Sie einen neuen Wert ein.

HINWEIS

Der **Complexity**-Parameter ist nur verfügbar für Main- und Halftime-Pattern, nicht jedoch für Intros, Fills und Endings.

Intensity

Die Intensität wird auf der y-Achse des x/y-Reglers des Style Players eingestellt. Alle Pattern unterstützen den **Intensity**-Parameter. Die Pattern werden in der Stellung ganz oben auf der y-Achse mit ihrer ursprünglichen Anschlagstärke gespielt. Durch Verringern der Intensität wird die Anschlagstärke verringert. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Intensität einzustellen:

- Schieben Sie den **Intensity**-Griff rechts von Display nach oben oder nach unten.
- Klicken Sie in das Display und verschieben Sie den kombinierten **Complexity/Intensity**-Regler nach oben oder nach unten.

  Sie können Complexity und Intensity gleichzeitig einstellen, indem Sie den Regler gleichzeitig auf der x- und auf der y-Achse verschieben.
- Doppelklicken Sie auf das Intensity-Wertefeld unter dem Display und geben Sie einen neuen Wert ein.

Half Time On/Off

Aktiviert das rhythmische Halftime-Feeling für die Wiedergabe des Main-Patterns. Dies wird erreicht, indem der normale Rhythmus über zwei Takte verteilt (und nicht das Tempo halbiert) wird. Wenn ein Style keine Halftime-Pattern enthält, ist dieser Parameter nicht verfügbar.

HINWEIS

Dieser Parameter beeinflusst nur die Main-Pattern. Intros, Endings und Fills unterstützen kein Halftime-Spiel.

Auto Complexity

Dieser Parameter variiert die eingestellte **Complexity** nach dem Zufallsprinzip, wodurch die Wiedergabe der Styles weniger statisch wirkt.

Um den Parameter **Auto Complexity** einzustellen, klicken Sie auf den Schalter **Auto Complexity** und wählen Sie eine Option im Menü aus:

- **1/1 bar** – Die Komplexität variiert zufällig nach einem ganzen Takt.
- **1/2 bar** – Die Komplexität variiert zufällig nach einem halben Takt.

- **1** – Die Komplexität wird auf der ersten Zählzeit eines Takts erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **1+3** – Die Komplexität wird auf der ersten und der dritten Zählzeit erhöht. Die anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **2+4** – Die Komplexität wird auf der zweiten und der vierten Zählzeit erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **1+4** – Die Komplexität wird auf der vierten Zählzeit erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- Um **Auto Complexity** zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Wenn **Auto Complexity** aktiviert ist, zeigt der Punkt im Hintergrund des Complexity/Intensity-Displays die aktuelle Komplexität.

Break

Die Fills im Style Player müssen keinen ganzen Takt ausfüllen. Es kann z. B. vorkommen, dass ein Fill nur über die letzten beiden Zählzeiten gespielt wird.

- Wenn das vorherige Pattern bis zum Beginn des Fills laufen soll, deaktivieren Sie den **Break**-Schalter. Auf diese Weise entstehen keine Spielpausen.

  Wenn beim Triggern eines Fills kein Pattern spielt, wird das vom Pad verwendete Main-Pattern des Styles gespielt, bis der Fill beginnt. Die **Complexity**-Einstellung des Pads wird berücksichtigt.
- Um eine Pause vor dem Beginn des Fills zu erzeugen, aktivieren Sie den **Break**-Schalter.

Auto Fill

Mit der Funktion **Auto Fill** kann das Main-Pattern nach einem angegebenen Taktintervall einen Fill abspielen. Dies ist hilfreich beim Jammen mit Groove Agent. Mit einer Einstellung von **4** erhalten Sie beispielsweise alle 4 Takte einen Fill. Das jeweilige Fill wird aus den acht verfügbaren Fills zufällig ausgewählt.

Wenn **Auto Fill** aktiviert ist, leuchtet die Nummer des ausgewählten Fills gelb auf.

HINWEIS

Diese Einstellung betrifft nur das Main-Pattern. Intros, Endings und Fills sind nicht betroffen. Sie laufen wie gewohnt ab, d. h. sie wechseln nach dem eingestellten Intervall nicht zu einem Fill.

Quantize Amount

Stellt das Timing des Patterns ein, von Livespiel bis zu streng quantisiertem Timing.

- Bei einer Einstellung von 0 % wird das Pattern im ursprünglichen Timing abgespielt.

- Bei einer Einstellung von 100% wird das Timing genau quantisiert.

HINWEIS

Flams und Wirbel werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.

Swing

Hiermit können Sie das Timing der Noten auf geradzahligen Zählzeiten verschieben, so dass das Pattern einen Swing-Rhythmus erhält. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d.h. die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d.h. die Noten werden später gespielt.

Crash Mode

Legt fest, ob Main-Pattern, Intro, Fill und Ending mit Crash-Becken gespielt werden.

- Wenn **Always** ausgewählt ist, spielt der Style Player die Crash-Becken des Main-Patterns und ein Crash-Becken auf dem ersten Schlag nach einem Fill.
- Wenn **Fill** ausgewählt ist, spielt der Style Player alle Crash-Becken des Fills und ein Crash-Becken auf dem ersten Schlag nach einem Fill. Die Crash-Becken des Main-Patterns werden nicht gespielt.
- Wenn **Main** ausgewählt ist, spielt der Style Player nur die Crash-Becken des Main-Patterns.
- Wenn **Off** ausgewählt ist, lässt der Style Player alle Crash-Becken aus.

Hihat Mode

Gibt an, ob ein Pattern die Hihat mit allen Artikulierungen spielt, oder nur mit der Tip-Artikulierung (Spitze) oder der Shank-Artikulierung (Schaft).

HINWEIS

- Diese Einstellung wird berücksichtigt, wenn Sie ein Pattern durch Ziehen des MIDI-Export-Felds auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung exportieren.
- Der externe MIDI-Eingang ist von dieser Einstellung nicht betroffen, Sie können also alle Artikulierungen spielen.

Ride Mode

Gibt an, ob ein Pattern das Ride-Becken mit oder ohne Glocken-Artikulierung spielt.

HINWEIS

- Diese Einstellung wird berücksichtigt, wenn Sie ein Pattern durch Ziehen des MIDI-Export-Felds auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung exportieren.
- Der externe MIDI-Eingang ist von dieser Einstellung nicht betroffen, Sie können also alle Artikulierungen spielen.

Mischen

Jeder Agent besitzt einen eigenen **Agent**-Mixer, der agent-spezifische Optionen und Einstellungen enthält.

AUX-Mixer, **Kit**-Mixer und **Master**-Mixer sind für alle Agents verfügbar. Diese werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Mischen und Effekt-Bearbeitung auf Seite 326

Agent Mixer

Im **Agent**-Mixer nehmen Sie Ihre Mischungen vor für Kits, die mit dem Acoustic Agent geliefert wurden.

Die Drumkits im Acoustic Agent wurden mit mehreren Mikrofonen aufgenommen. Der **Agent**-Mixer enthält einen Kanalzug für jedes Mikrofon, sowie spezielle Gruppenkanäle für Kick, Snare, Hihat, Toms, Becken und Percussion.

Agent Mixer

Im linken Bereich des Mixers haben Sie Zugriff auf die einzelnen aufgezeichneten Mikrofonsignale der verschiedenen Schlaginstrumente sowie auf die Gruppenkanäle, die auf die Summe aller Mikrofonkanäle jeweils eines bestimmten Schlaginstruments angewendet werden.



Oben rechts im **Agent**-Mixer befinden sich die globalen Schalter **Mute** und **Solo**.

- Um alle **Mute**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Mute**-Schalter.
- Um alle **Solo**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Solo**-Schalter.

Groups

Wenn die **Groups**-Registerkarte aktiv ist, enthält der **Agent**-Mixer je einen Kanalzug für alle Kick-Drums, Snare-Drums, Hihats, Toms, Percussion-Instrumente und Becken.

- Um gleichzeitig Einstellungen für alle Instrumente einer Gruppe gemeinsam vorzunehmen, wählen Sie die **Group**-Registerkarte.

Close Microphone Channels

Wenn eine der Registerkarten **Kick/Sn/HH** (Kick, Snare, Hihat), **Toms**, **Cymbals** oder **Percussion** aktiv ist, werden im Mixer separate Kanalzüge für die Nahmikrofon-Kanäle des jeweiligen Instruments angezeigt.

Kick-Drums und Snare-Drums wurden mit zwei Mikrofonen aufgenommen: Kick Main und Additional, und Snare Top und Bottom. Die anderen Instrumente wurden mit einem einzelnen Nahmikrofon aufgenommen.

Raum- und Overhead-Mikrofone

Unter der Registerkarte **Room/OH** befinden sich Kanäle für Raum- und Overhead-Mikrofone.

Kit-Mix-Kanal

Die Registerkarte **Kit Mix** enthält den Kanalzug für den **Kit Mix**-Ausgang.

Im Ausgangskanal **Kit Mix** können Sie den Effekt **Tube Saturator** hinzufügen.

- Um den **Tube Saturator**-Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf dessen **Ein/Aus**-Schalter.
- Um den Effekt-Sound zu verändern, stellen Sie den **Drive**-Parameter ein.

Kanalparameter

Die Kanäle haben die folgenden Parameter:

Level

Stellt die Lautstärke des Kanals ein.

Pan

Bestimmt die Position des Kanals im Stereobild.

Mute

Schaltet den Kanal stumm.

Solo

Schaltet den Kanal solo und alle anderen Kanäle stumm. Sie können mehrere Kanäle gleichzeitig soloschalten.

Pegelspitzen

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus an.

- Sie können die Spitzenpegelanzeige zurücksetzen, indem Sie auf das Textfeld klicken.

Output

Jeder Kanal kann zum Hauptausgang von Groove Agent geroutet werden oder zu einem der Einzelausgänge.

- Klicken Sie auf das **Output**-Feld, um das Einblendmenü mit den verfügbaren Ausgängen zu öffnen.

AUX Sends 1-4

Verwenden Sie diese Schieberegler, um das Signal an die entsprechenden AUX-Busse des Agents zu senden.

Width (nur Kanalzüge der Kanäle Room und Overhead)

Stellt die Stereobreite des Signals zwischen mono und stereo ein.

Klangregelung und Effekte des Agent-Mixers

Im unteren Bereich des **Agent**-Mixers können Sie für Kanäle und Gruppen den Equalizer und die Effekte einstellen.



- Für Einstellungen der gesamten Gruppe öffnen Sie die **Groups**-Registerkarte und klicken Sie auf die Kanalzugbeschriftung der Gruppe.
- Um einen einzelnen Mikrofonkanal einzustellen, wählen Sie die Registerkarte des zu bearbeitenden Instruments und klicken Sie auf die Kanalzugbeschriftung des betreffenden Kanals.

Wenn ein Kanalzug ausgewählt ist, zeigt der Bereich unter den Mixerkanälen die Insert-Effekte dieses Kanals. Die Reihenfolge der Effekte lässt sich durch Ziehen der Registerkarten festlegen. Um die Parameter eines Insert-Effekts anzuzeigen, wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus.

- Um einen Insert-Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf den entsprechenden **Ein/Aus**-Schalter.

Jeder Kanal bietet einen Equalizer, einen Kompressor (Vintage Compressor), eine Bandsättigungseinheit (Tape Saturator) und einen Envelope Shaper für die Insert-Effekte. Diese Effekte entsprechen den mitgelieferten Effekt-PlugIns gleichen Namens.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Studio EQ auf Seite 337
VintageCompressor auf Seite 358

Tape Saturator auf Seite 345
Envelope Shaper auf Seite 366

Mixer-Presets

Sie können Mixer-Presets für den Acoustic Agent anlegen. Diese Presets enthalten alle Einstellungen des **Agent**-Mixers, des **AUX**-Mixers und des **Kit**-Mixers für das geladene Kit.

Mixer-Presets lassen sich nur auf das Kit anwenden, für das sie gespeichert wurden, da die Anzahl der verwendeten Instrumente und Mixer-Kanäle von Kit zu Kit verschieden ist. Jedes Kit wird mit einem eigenen Satz von Presets geliefert.

Die Schalter zum Laden, Speichern und Löschen von Mixer-Presets befinden sich links neben der Registerkarte **ROOM/OH**.

Percussion Agent

Der Percussion Agent ist spezialisiert auf Instrumente, Grooves und Stilarten, die Percussion-Elemente enthalten.

Dieser Agent spielt nicht nur perfekte Begleitungen für viele der Acoustic-Agent-Grooves, sondern bietet außerdem durch den integrierten Style-Player eine ideale Möglichkeit, mit nur wenigen Klicks Ihre eigenen Percussion-Spuren zu erstellen. Es wurden mehr als 20 Percussion-Instrumente wie Bongos, Congas, Shaker, Tambourin und viele weitere detailgetreu mit mehreren Mikrofonen aufgenommen. Percussion Agent bietet auch einen **Agent** Mixer für die volle Kontrolle über Ihren Sound.

Sound-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für Instrument-Pads stellen Sie den Sound der Kits ein.



- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter rechts oben im PlugIn-Bedienfeld.
- Um die Parameter für ein bestimmtes Percussion-Instrument anzuzeigen, klicken Sie darauf.
- Wenn ein Percussion-Instrument getriggert wird, ist dies daran zu erkennen, dass das Instrument dunkel wird.

Sample-Versionen mit 24 Bit und 16 Bit

Alle Kits, die mit dem Acoustic Agent und dem Percussion Agent geliefert werden, enthalten Samples in 16 Bit und in 24 Bit. Die 24-Bit-Versionen haben höhere Audioqualität zulasten längerer Ladezeiten und höheren RAM-Speicherbedarfs. Die 16-Bit-Versionen laden schneller und erfordern weniger RAM, dies geht jedoch auf Kosten der Audioqualität.

In der Einstellung **Load Preference** auf der **Options**-Seite können Sie einstellen, welche Samples standardmäßig geladen werden sollen.

Sie können auch zwischen den 16- und 24-Bit-Versionen umschalten, ohne die Einstellung bei **Load Preference** zu ändern und die Presets neu zu laden. Dies erfolgt auf der **Edit**-Seite.



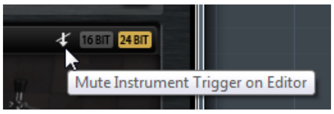
- Klicken Sie oben rechts auf der Instrument-Seite auf einen der Schalter **16 Bit** oder **24 Bit**.

HINWEIS

Nicht alle Agents werden mit 16- und 24-Bit-Versionen der Samples geliefert. Die Schalter **16 Bit** und **24 Bit** sind nur verfügbar, wenn der Agent diese Funktion unterstützt.

Instrument Preview

Auf der **Edit**-Seite können Sie angeben, ob Sie ein Instrument vorhören und gleich auswählen möchten, indem Sie darauf klicken, oder ob Sie es nur auswählen und dessen Sound-Parameter ansehen möchten.



- Um ein Instrument vorzuhören, indem Sie darauf klicken, deaktivieren Sie den Schalter **Mute Instrument Trigger on Editor** oben rechts auf der **Edit**-Seite.

  Instrumente, die mehrere Artikulierungen besitzen, werden in Standardartikulierung gespielt. Eine Conga lässt sich z. B. mit dem Handballen (Mute), offen (Open) oder als Slap spielen. Beim Vorhören ist die offene Artikulierung zu hören. um die anderen Artikulierungen zu hören, verwenden Sie die Instrument-Pads.

- Um ein Instrument durch Anklicken nur auszuwählen und dessen Einstellungen anzuzeigen, aktivieren Sie **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Sound-Parameter

Sobald Sie ein Instrument auf dem rechts dargestellten Bild auswählen, werden dessen Sound-Parameter unten im Bedienfeld verfügbar.

Jedes Instrument hat seinen eigenen Satz von Parametern. Diese Parameter lassen sich getrennt für die verfügbaren Artikulierungen der Instrumente einrichten.

Die folgenden Sound-Parameter sind für alle Percussion-Instrumente und deren Artikulierungen gleich, mit Ausnahme des Crash-Beckens:

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Crash-Becken

Beim Crash-Becken sind die folgenden Parameter verfügbar.

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Choke On/Off

Der Choke-Effekt bei Becken wird durch Anschlagen eines Beckens und sofortiges Abdämpfen des Klangs mit der Hand erzeugt. Wenn **Choke** aktiviert ist, können Sie mittels Poly Pressure, Aftertouch oder Note-Off-Events den Choke-Sound erzeugen.

Choke Controller

Gibt an, welches MIDI-Event den Choke für das Becken auslöst.

- **Note-off**: Zum Spielen des Beckens schlagen Sie die Taste an und halten Sie sie gedrückt. Für den Choke-Effekt lassen Sie die Taste los.
- **Aftertouch**: Zum Spielen des Beckens, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Aftertouch-Event mit einem Wert höher als 64.
- **Poly Pressure**: Zum Spielen des Beckens, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Poly-Pressure-Event mit einem Wert höher als 64.

Pattern-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für die Pattern-Pads können Sie Einstellungen für die MIDI-Pattern vornehmen.



Agent-Registerkarte

Die **Agent**-Registerkarte enthält die Bereiche **Pad**, **Pattern** und **Performance**.

Die gemeinsamen Funktionen für Pads und Pattern werden im Abschnitt »Arbeiten mit den Pads« beschrieben. Die agent-spezifischen Funktionen werden in den folgenden Bereichen beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Arbeiten mit den Pads auf Seite 224

Pattern-Bereich



Use Style

Aktiviert den Style Player.

MIDI-Export-Feld

Wenn der MIDI-Pattern-Player aktiv ist, gilt Folgendes:

Wenn der Style Player aktiv ist, gilt Folgendes:

- Um ein Pattern zu exportieren, stellen Sie **Performance**-Bereich das MIDI-Pattern ein, das Sie exportieren möchten, nehmen Sie die Einstellungen für die Wiedergabeparameter vor, klicken Sie auf das Feld **MIDI export** und ziehen es auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung. Sie können das Feld auch an einen anderen Ort oder in eine andere Anwendung ziehen, die MIDI-Dateien unterstützt.

  Wenn Sie ein Main-Pattern exportieren, ist dieses 4 Takte lang. Die Längen von Intro, Ending und Fill variieren.

  Ihre Einstellungen bei **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** und **Ride Mode** werden berücksichtigt. Nicht berücksichtigt werden die Parameter, welche die Wiedergabe automatisch beeinflussen, z. B. **Auto Complexity** und **Auto Fill**.

Style Player

Beim Style Player können Sie bis zu 8 Substyles für einzelne Instrumente miteinander kombinieren. Jeder Substyle spielt ein typisches Rhythmus-Pattern auf einem bestimmten Percussion-Instrument.

Die Substyles sind entsprechend deren musikalischen Stilrichtungen in Ordnern organisiert. Durch Kombination mehrerer Instrumenten-Substyles können Sie einen kompletten Percussion-Style erstellen.

Jeder Substyle hat sein eigenes Set von Parametern, mit denen Sie die Wiedergabe individuell anpassen können. Beim **Complexity**-Parameter können Sie z. B. eine von fünf Varianten für einen bestimmten Substyle auswählen. Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie Ihre Zusammenstellung von Instrumenten-Substyles gemeinsam mit den Performance-Parametern als Percussion-Style speichern.

Zusätzlich sind Substyles für die Begleitung bestimmter Acoustic-Agent-Styles verfügbar. Diese befinden sich in Ordnern, die nach dem entsprechenden Style im Acoustic Agent benannt sind.

Percussion-Style zusammenstellen

Wenn der Schalter **Use Style** aktiviert ist und ein Style im Einblendmenü ausgewählt ist, ist der Style Player aktiv, und Sie können einen Percussion Style aus bis zu 8 Substyles zusammenstellen.

- Wählen Sie die Substyles aus den Einblendmenüs und stellen Sie die Parameter ein.

Kontextmenü des Style Players

- **Clear** entfernt den gewählten Style.
- **Show in Explorer/Finder** öffnet den Preset-Ordner für User-Styles im Windows Explorer/Mac OS Finder.

  Diese Funktion ist nur verfügbar für User-Styles, nicht für den mitgelieferten Content.

Presets der Percussion-Styles

Mit Groove Agent wird eine Anzahl von Presets für Percussion-Styles mitgeliefert.

Mit den Preset-Schaltern oben rechts auf der **Agent**-Registerkarte können Sie auch Ihre eigenen Percussion-Styles erstellen und verwalten.

Performance-Bereich (Style Player)



Style-Parameter

Die folgenden Parameter betreffen die Wiedergabe des gesamten Percussion-Styles.

Quantize

Stellt das Timing des Patterns ein, von Livespiel bis zu exakt quantisiertem Timing.

- Bei einer Einstellung von 0% wird das Pattern im ursprünglichen Timing abgespielt.
- Bei einer Einstellung von 100% wird das Timing genau quantisiert.

HINWEIS

Rudiments in den MIDI-Pattern werden durch diesen Parameter nicht verändert.

Global Intensity

Verringert die Intensität (Anschlagstärke) des Styles.

Global Swing

Hiermit können Sie das Timing der Noten auf geradzahligen Zählzeiten verschieben, so dass das Pattern einen Swing-Rhythmus erhält. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d.h. die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d.h. die Noten werden später gespielt.

Global Swing Grid

Legt das Raster für die Anwendung des **Swing**-Effekts fest. Um z.B. das Timing auf jeder 16tel-Notenposition eines Pattern zu verschieben, stellen Sie hier **1/16** ein.

Substyle-Parameter

Die folgenden Parameter betreffen nur die Wiedergabe der Substyles:

Instrument On/Off

Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe für das entsprechende Instrument.

Kontextmenü Instrument Substyle

- **Clear** entfernt den gewählten Substyle.
- **Clear All Inactive** entfernt alle nicht aktiven Substyles.
- **Clear All** entfernt alle Substyles.

Complexity

Hier können Sie zwischen 5 Varianten auswählen.

- Je höher die Komplexität, desto intensiver das Rhythmus-Pattern.

  So können Sie beispielsweise für die Bongo mehr Intensität erhalten als für die Kuhglocke.

Random Complexity

Erzeugt eine zufällig wechselnde Wiedergabe. Der Substyle wechselt auf jedem ganzen Takt automatisch auf einen zufälligen Complexity-Wert.

Intensity

Verringert die Intensity (Anschlagstärke) getrennt für jeden Substyle.

Tempo Scale

Hiermit können Sie das Tempo eines Substyles auf halbes Tempo (**1/2**), normales Tempo (**1x**) und doppeltes Tempo (**2x**) einstellen.

Groove Offset

Versetzt die Wiedergabe des Substyles um bis zu 8 Achtelnoten. Bei einem Offset-Wert von 2 beginnt die Wiedergabe z. B. auf der zweiten Viertelnote.

Swing

Stellt den Swing-Faktor für die einzelnen Substyles ein. Das Swing-Raster wird global mit dem Parameter **Global Swing Grid** festgelegt.

Mischen

Jeder Agent besitzt einen eigenen **Agent**-Mixer, der agent-spezifische Optionen und Einstellungen enthält.

AUX-Mixer, **Kit**-Mixer und **Master**-Mixer sind für alle Agents verfügbar. Diese werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Mischen und Effekt-Bearbeitung auf Seite 326

Agent Mixer

Im **Agent**-Mixer nehmen Sie Ihre Mischungen vor für Kits, die mit dem Percussion Agent geliefert wurden.

Der **Agent** Mixer enthält für jedes Percussion-Instrument und dessen Artikulationen einen Kanalzug.

Agent Mixer – Überblick

Im linken Bereich des Mixers haben Sie Zugriff auf alle aufgenommenen Instrumente, die unter den Registerkarten **A**, **B**, **C** und **D** gruppiert sind. Die Kanalreihenfolge im Mixer entspricht der Zuordnung der Instrumente auf dem MIDI-Keyboard.



In der oberen rechten Ecke des **Agent**-Mixers befinden sich die globalen Schalter **Mute** und **Solo**.

- Um alle **Mute**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Mute**-Schalter.
- Um alle **Solo**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Solo**-Schalter.

Raummikrofon

Auf der **Room**-Registerkarte befinden sich die Kanäle für das Raummikrofon.

Kit-Mix-Kanal

Die Registerkarte **Kit Mix** enthält den Kanalzug für den **Kit Mix**-Ausgang.

Im Ausgangskanal **Kit Mix** können Sie den Effekt **Tube Saturator** hinzufügen.

- Um den **Tube Saturator**-Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf dessen **Ein/Aus**-Schalter.

- Um den Effekt-Sound zu verändern, stellen Sie den **Drive**-Parameter ein.

Kanalparameter

Die Kanäle haben die folgenden Parameter:

Level

Stellt die Lautstärke des Kanals ein.

Pan

Bestimmt die Position des Kanals im Stereobild.

Mute

Schaltet den Kanal stumm.

Solo

Schaltet den Kanal solo und alle anderen Kanäle stumm. Sie können mehrere Kanäle gleichzeitig soloschalten.

Pegelspitzen

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus an.

- Sie können die Spitzenpegelanzeige zurücksetzen, indem Sie auf das Textfeld klicken.

Output

Jeder Kanal kann zum Hauptausgang von Groove Agent geroutet werden oder zu einem der Einzelausgänge.

- Klicken Sie auf das **Output**-Feld, um das Einblendmenü mit den verfügbaren Ausgängen zu öffnen.

AUX Sends 1-4

Verwenden Sie diese Schieberegler, um das Signal an die entsprechenden AUX-Busse des Agents zu senden.

Width (Room Channel Strip Only)

Stellt die Stereobreite des Signals zwischen mono und stereo ein.

Klangregelung und Effekte des Agent-Mixers

Im unteren Bereich des **Agent**-Mixers können Sie für die Kanäle den Equalizer und die Effekte einstellen.



- Um einen Instrumentenkanal einzustellen, wählen Sie die Registerkarte des zu bearbeitenden Instruments und klicken Sie auf die Kanalzugbeschriftung des betreffenden Kanals.

Wenn ein Kanalzug ausgewählt ist, zeigt der Bereich unter den Mixerkanälen die Insert-Effekte dieses Kanals. Die Reihenfolge der Effekte lässt sich durch Ziehen der Registerkarten festlegen. Um die Parameter eines Insert-Effekts anzuzeigen, wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus.

- Um einen Insert-Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf den entsprechenden **Ein/Aus**-Schalter.

Jeder Kanal bietet einen Equalizer, einen Kompressor, eine Bandsättigungseinheit (Tape Saturator) und einen Envelope Shaper für die Insert-Effekte. Diese Effekte sind verkleinerte Versionen der mitgelieferten Effekt-PlugIns.

Mischen und Effekt-Bearbeitung

Die Tonmischung führen Sie auf der **Mixer**-Seite durch.

Für jeden Agent ist ein spezifischer **Agent**-Mixer verfügbar. Die Funktionen der **Agent**-Mixer werden in den Abschnitten der einzelnen Agents behandelt.

Mixer-Seite

Auf der **Mixer**-Seite gibt es Registerkarten für den **Agent**-Mixer, den **AUX**-Mixer, den **Kit**-Mixer und den **Master**-Mixer. Die Reihenfolge der Registerkarten repräsentiert den Signalfluss.

AUX-Mixer

Der **AUX**-Mixer bietet 4 AUX-Busse, die für die Einrichtung klassischer Effektwege verwendet werden können.

Jeder Bus kann bis zu 4 Insert-Effekte haben, mit denen Sie komplexe Effekte erzeugen können. Die Busse können an den Master-Ausgang des PlugIns oder an einzelne Ausgänge geleitet werden. Jeder Agent hat seinen eigenen **AUX**-Mixer. Das bedeutet, Sie können z.B. unterschiedliche Reverb-Send-Effekte für die verschiedenen Agents verwenden. Alle Einstellungen des **AUX**-Mixers werden in Kit-Presets gespeichert.

Parameter



Output

In diesem Einblendmenü können Sie einen der 16 verfügbaren Ausgänge für den AUX-Bus auswählen oder aber das Signal dem **Kit**-Mixer zuführen.

Level

Hiermit können Sie den Pegel des AUX-Busses einstellen.

Pan

Bestimmt die Position des AUX-Busses im Stereobild.

Mute

Schaltet den AUX-Bus stumm.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Kit-Mixer

Der **Kit**-Mixer enthält den Kanalzug oder den Bus, der dem Kit-Slot zugewiesen ist.

Groove Agent ermöglicht Ihnen, bis zu 4 Kits in die Kit-Slots zu laden. Jeder Slot besitzt einen dezidierten Mixer-Kanal, den Sie z. B. zum Anpassen der Pegel zwischen den verschiedenen Kits verwenden können. Sie können die Kits auch solo- und stummschalten, um sich einzelne oder mehrere Kits anzuhören. Jeder Mixer-Kanal bietet 4 Insert-Effekt-Slots, in denen Effekte für das Gesamtausgangssignal des Kits eingeschleift werden können.

Parameter



Output

In diesem Einblendmenü können Sie einen der 16 verfügbaren Ausgänge auswählen.

Level

Mit dem Pegelregler stellen Sie die Lautstärke des Slots ein.

Pan

Bestimmt die Position des Slots im Stereobild.

Mute

Schaltet den Slot stumm.

Solo

Schaltet den Slot solo.

Pegelanzeige

Die Anzeigen des Mixer-Kanals zeigen den Ausgabepegel des Kits an.

Spitzenpegelanzeige

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus in dB an. Um die Anzeige zurückzusetzen, klicken Sie in das Wertefeld.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Master-Mixer

Der **Master**-Mixer zeigt den Kanal für den Master-Stereoausgangsbus. Dieser kann bis zu 4 Insert-Effekte aufnehmen, z.B. um global anzuwendende EQs oder Kompressoren in die Signalkette einzufügen.



Level

Hiermit können Sie den Pegel des Master-Busses einstellen.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Effekte verwenden

Jeder Agent in Groove Agent bietet einen **AUX**-Mixer mit 4 AUX-Bussen, die für die Einrichtung klassischer Effektwege verwendet werden können. Jeder Bus kann bis zu 4 Insert-Effekte haben, mit denen Sie komplexe Effekte erzeugen können. Die Busse können an den **Master**-Ausgang des PlugIns oder an einzelne Ausgänge geleitet werden.

Der **Kit**-Mixer bietet Zugriff auf den Mixerkanal des Kits, der wiederum 4 Inserts besitzt.

Über den Mixer können Sie auf den Master-Ausgangsbus zugreifen. So haben Sie die Möglichkeit, z.B. globale EQ- oder Kompressor-Bearbeitungen hinzuzufügen.

Standard-Effekteinstellungen

Jeder Effekt hat Standard-Effekteinstellungen. Sie können jedoch Ihre eigenen Effekteinstellungen für die einzelnen Effekte als Standard-Presets speichern.

- Nehmen Sie die Effekteinstellungen vor.
- Klicken Sie auf den Schalter **Save Preset** in der Titelzeile des Effekt-Bereichs und speichern Sie das Preset unter dem Namen »--Default--«.

Das Preset wird im Presets-Ordner des Effekts gespeichert und jedes Mal geladen, wenn Sie den Effekt laden.

- Um zu den Werkseinstellungen zurückzukehren, löschen Sie Ihr Standard-Preset.

Insert-Effekt-Slots verwenden

Auf der **Mixer**-Seite können Sie Insert-Effekte für die Agent-Kanäle, die Kit-Kanäle, die AUX-Busse sowie den Master-Kanal vornehmen.

- Um einen Insert-Effekt zuzuweisen, klicken Sie auf den Slot und wählen Sie im Menü den gewünschten Effekt aus.
- Um einen Insert-Effekt zusammen mit den dazugehörigen Einstellungen zu entfernen, klicken Sie auf den Slot und wählen Sie im Menü **None**.
- Um einen Effekt zu umgehen, aktivieren Sie den **Bypass**-Schalter für den Slot. Der Bypass-Schalter ist aktiv, wenn er gelb aufleuchtet.
- Um einen Insert-Effekt zu bearbeiten, klicken Sie auf den **e**-Schalter für den Slot. Sie können immer nur einen Effekt bearbeiten. Die Parameter des Insert-Effekts werden im unteren Bereich angezeigt.
- Um einen Effekt auf einen anderen Slot zu verschieben, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.
- Um die Reihenfolge der Effekte zu ändern, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn an eine neue Position zwischen zwei Slots.
- Um einen Effekt in einen anderen Slot zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.

  HINWEIS

  Sie können auch Effekte zwischen den verschiedenen Mixern kopieren. Ziehen Sie einen Effekt zunächst auf die entsprechende Mixer-Registerkarte. Ziehen Sie ihn dann an die Stelle, an der Sie ihn einfügen möchten.

- Um einen Effekt zu kopieren und zwischen zwei Effekt-Slots einzufügen, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn zwischen die Slots.

HINWEIS

Sie können auch Effekte zwischen den verschiedenen Mixern kopieren. Ziehen Sie einen Effekt zunächst auf die entsprechende Mixer-Registerkarte. Ziehen Sie ihn dann an die Stelle, an der Sie ihn einfügen möchten.

Effektreferenz

Reverb- und Delay-Effekte

REVerence

REVerence ist ein Faltungshall-Werkzeug, mit dem Sie Raumeigenschaften (Hall) auf Audiomaterial anwenden können.



Durch die Aufnahme eines Raumimpulses werden die Raumeigenschaften erfasst. Durch die Faltungstechnik werden diese Raumeigenschaften in den Klang eingerechnet. Dadurch wird ein sehr natürlicher Reverb-Effekt erzielt. Mit REVerence wird eine große Anzahl an hochwertigen Impulsantworten mitgeliefert.

Impulse Response

Ermöglicht die Auswahl einer Impulsantwort. Diese bestimmt den grundlegenden Klangcharakter des Halls.

Reverse

Kehrt die Impulsantwort um.

Predelay

Bestimmt die Zeit zwischen dem Originalsignal und dem Einsatzpunkt des Reverbs. Mit höheren Predelay-Werten können Sie größere Räume simulieren.

Time

Steuert die Länge des Reverbs. Bei einem Wert von 100% wird die Impulsantwort in Originallänge eingerechnet.

Size

Bestimmt die Größe des simulierten Raums. Bei einem Wert von 100% wird die Impulsantwort so eingerechnet, wie sie im ursprünglichen Raum aufgenommen wurde.

Level

Passt den Pegel der Impulsantwort an.

Equalizer

Aktiviert den integrierten Dreiband-Equalizer.

ER Tail Split

Setzt den Trennpunkt zwischen den Erstreflexionen (ER) und der Hallfahne.

ER Tail Mix

Bestimmt das Verhältnis zwischen den Erstreflexionen (ER) und der Hallfahne. Bei einem Wert von 50% werden die Erstreflexionen und die Hallfahne mit demselben Pegel wiedergegeben. Einstellungen unter 50% heben die Erstreflexionen an und schwächen die Ausklingzeit ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Vordergrund des Raums verschoben wird. Einstellungen über 50% heben die Ausklingzeit an und schwächen die Erstreflexionen ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Hintergrund des Raums verschoben wird.

Reverb

Dieser Effekt verwendet einen hochwertigen Reverb-Algorithmus mit Erstreflexionen und einer Hallfahne.



Die Erstreflexionen bestimmen den räumlichen Eindruck innerhalb der ersten Millisekunden des Halleffekts. Um verschiedene Räume nachzubilden, können Sie verschiedene Erstreflexionsmuster wählen, deren Größe Sie zudem ändern können. Mit den Parametern der Hallfahne, oder Spätreflexionen, können Sie die Raumgröße und die Nachhallzeit steuern. Die Hallzeit lässt sich in 3 individuellen Frequenzbändern einstellen.

Predelay

Bestimmt die Zeit zwischen dem Originalsignal und dem Einsatzpunkt des Reverbs. Mit höheren Predelay-Werten können Sie größere Räume simulieren.

Early Reflections

Hier können Sie ein Erstreflexionsmuster auswählen. Die Raummuster beinhalten die wichtigsten Einzelreflexionen, die am meisten Aufschluss über den räumlichen Eindruck des Raums liefern.

Einstellungen für Early Reflections/Chorusing anzeigen

Mit den beiden Schaltern unter dem Einblendmenü **Early Reflections** können Sie wählen, ob unten links im Effektbedienfeld die Einstellungen für Erstreflexionen oder für Chorusing angezeigt werden.

ER/Tail Mix

Bestimmt das Pegelverhältnis zwischen den Erstreflexionen (ER) und der Hallfahne. Bei einem Wert von 50% erklingen die Erstreflexionen und die Hallfahne gleich laut. Einstellungen unter 50% heben die Erstreflexionen an und schwächen die Ausklingzeit ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Vordergrund des Raums verschoben wird. Einstellungen über 50% heben die Ausklingzeit an und schwächen die Erstreflexionen ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Hintergrund des Raums verschoben wird.

Size

Hier wählen Sie die Länge des Erstreflexionsmusters. Bei einem Wert von 100% wird das Raummuster in Originallänge wiedergegeben, wodurch ein natürlicher Raumeindruck entsteht. Bei Werten unter 100% wird das Reflexionsmuster komprimiert und der Raum wirkt kleiner.

Low Cut

Senkt die tiefen Frequenzen der Erstreflexionen ab. Je höher der Wert, desto weniger tiefe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen der Erstreflexionen ab. Je geringer der Wert, desto weniger hohe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

Delay

Verzögert den Einsatzpunkt der Hallfahne.

Room Size

Dieser Parameter bestimmt die Größe des simulierten Raums. Ein Wert von 100% entspricht der Größe einer Kathedrale oder einer großen Konzerthalle. Ein Wert von 50% entspricht der Größe eines mittelgroßen Raumes oder Studios. Werte unter 50% entsprechen kleinen Räumen oder Kabinen.

Main Time

Dieser Parameter regelt die Gesamthallzeit der Hallfahne. Je höher der Wert, desto länger ist die Ausklingzeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 100% ist die Nachhallzeit unendlich lang. Der Parameter **Main Time** stellt auch das Mittenband der Hallfahne dar.

High Time

Regelt die Nachhallzeit der hohen Frequenzanteile in der Hallfahne. Wenn Sie positive Werte einstellen, dauert die Decay-Zeit der hohen Frequenzanteile länger an. Wenn Sie negative Werte einstellen, dauert sie kürzer an. Welche Frequenzen von diesem Parameter beeinflusst werden, ist abhängig vom Parameter **High Freq**.

Low Time

Regelt die Nachhallzeit der tiefen Frequenzanteile in der Hallfahne. Bei positiven Werten klingen tiefe Frequenzen länger aus und umgekehrt. Welche Frequenzen von diesem Parameter beeinflusst werden, ist abhängig vom Parameter **Low Freq**.

High Freq

Regelt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Mitten und den Höhen der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen oberhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der »Main Reverb Time« mit dem Parameter **High Time** geregelt werden.

Low Freq

Regelt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Tiefen und den Mitten der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen unterhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der »Main Reverb Time« mit dem Parameter **Low Time** geregelt werden.

Shape

Regelt die Anstiegszeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 0% setzt die Hallfahne sprunghaft ein, was ideal für Schlagzeug geeignet ist. Je höher der Wert, desto weniger abrupt ist die Anstiegszeit.

Density

Bestimmt die Dichte der Hallfahne. Bei 100% sind einzelne Reflexionen von den Wänden nicht hörbar. Je geringer dieser Wert, desto mehr einzelne Reflexionen sind zu hören.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen der Hallfahne ab. Je niedriger der Wert, desto weniger hohe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

Width

Regelt den Ausgang des Hallsignals zwischen mono und stereo. Bei einem Wert von 0% ist der Ausgang des Reverbs mono, bei 100% stereo.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Chorusing

Mit dem Chorus-Effekt können Sie die Hallfahne durch subtile Tonhöhenmodulation interessanter gestalten. Für den Zugriff auf die Chorusing-Parameter klicken Sie auf den Schalter **Show Chorusing Page**.



Chorusing On/Off

Aktiviert/Deaktiviert die Modulation.

Chorusing Rate

Bestimmt die Frequenz der Tonhöhenmodulation.

Chorusing Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Multi Delay

Dieser Effekt erzeugt Delays, für die Sie Zeit, Feedback und Filter einstellen können.



Mit dem **Mode**-Parameter können Sie diesen Effekt als Stereo-, Cross-, oder Ping-Pong-Delay einstellen. Je nach gewähltem Delay-Modus wird das Echo in verschiedenen Positionen im Stereopanorama wiederholt.

Mode

Multi Delay bietet drei verschiedene Modi:

- **Stereo** verfügt über zwei unabhängige Delays, jeweils einen für den linken und rechten Audiokanal. Jedes Delay verfügt über einen eigenen Feedback-Weg.
- **Cross** verfügt über zwei Delays mit einem Cross-Feedback. Cross-Feedback bedeutet, dass das Delay des linken Kanals in den rechten Kanal zurückgeführt wird und umgekehrt.

- **Ping-Pong** mischt den linken und rechten Eingang und sendet die Verzögerungen rechts und links im Stereopanorama verteilt an die Ausgänge. Auf diese Weise springen die Echos im Stereopanorama hin und her.

Time

Bestimmt die Gesamtzeit für die Verzögerung des linken und rechten Kanals. Mit **Delay L/R** stellen Sie unterschiedliche Zeiten für rechts und links ein. Wenn **Sync** aktiv ist, stellen Sie die Delay-Zeit als Notenwert ein.

Sync

Aktivieren Sie **Sync** um die Delay-Zeit zum Tempo der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn die **Sync**-Funktion aktiv ist, stellen Sie die Delay-Zeit als Notenwert ein.

HINWEIS

Die maximale Delay-Zeit beträgt 5000ms. Notenlängen, die diesen Wert übersteigen, werden automatisch gekürzt.

Delay L/R

Stellt einen Zeitversatz zwischen dem linken und dem rechten Delay ein, der vom Gesamt-Delay abweicht. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Delay-Versatz mit dem Gesamt-Delay-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Delays. Drehen Sie den Regler nach links, um die Delay-Zeit im linken Kanal zu verschieben. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Delay-Zeit im rechten Kanal zu verschieben.

Feedback

Regelt das Gesamt-Feedback der linken und rechten Verzögerung. Beim Feedback wird das Ausgangssignal des Delays in den Eingang zurückgeführt. Bei einem Wert von 0% ist nur ein Echo zu hören. Ein Wert von 100% entspricht einem Endlos-Echo.

Feedback L/R

Stellt einen Feedback-Versatz zwischen dem linken und dem rechten Delay ein, der vom Gesamt-Feedback abweicht. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Feedback-Versatz mit dem Gesamt-Feedback-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Feedbacks. Um das Feedback im linken Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach links. Um das Feedback im rechten Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach rechts.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur im **Stereo**-Modus verfügbar.

Filter Low

Dämpft die tiefen Frequenzen der Delays.

Filter High

Dämpft die hohen Frequenzen der Delays.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

EQ-Effekte

Studio EQ

Studio EQ ist ein hochwertiger parametrischer Vierband-Equalizer.



Mit den 4 Frequenzbändern können Sie die Klangfarbe bearbeiten und so z.B. hellere oder dunklere Sounds erzeugen. Die beiden mittleren Frequenzbänder sind Peak- oder Glocken-Filter, »Low« und »High« sind Shelving-Filter. Alle Bänder sind vollparametrisch und verfügen über einstellbare Gain-, Frequency- und Q-Parameter.

Für jedes Frequenzband stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

Gain

Mit diesem Parameter können Sie den Grad der Verstärkung/Dämpfung für das Frequenzband einstellen.

Freq

Legt den Frequenzbereich fest, der mit dem **Gain**-Parameter verstärkt/gedämpft wird.

Q (Quality)

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Bandbreite mittleren Peak-Filter breiter oder schmaler einzustellen. Durch Erhöhen des **Q**-Faktors für den hohen und den tiefen Shelving-Filter erzeugen Sie eine Vertiefung in der EQ-Kurve.

- Sie können die Parameter **Gain** und **Freq** gleichzeitig einstellen, indem Sie die Punkte in der EQ-Kurvendarstellung verschieben.

Graphic EQ

Der grafische Equalizer besitzt zehn Frequenzbänder, die um bis zu 12 dB angehoben/abgesenkt werden können. Zusätzlich können Sie den Gesamtbereich und den Ausgang des Equalizers bestimmen.



Output

Bestimmt den Gesamt-Ausgabepegel des Equalizers.

Mode

Ermöglicht Ihnen, dem Ausgang des Equalizers Farbe oder Charakter hinzuzufügen. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **True Response** verwendet serielle Filter mit genauer Frequenzabhängigkeit.
- **Classic** verwendet parallele Filter mit verstärkungsabhängiger Resonanz.
- **Constant Q** verwendet parallele Filter, bei denen die Resonanz mit der Verstärkung ansteigt.

Range

Passt die maximale Verstärkung/Dämpfung aller Frequenzbänder zusammen an.

Invert

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die EQ-Kurve zu invertieren.

Flatten

Setzt alle Frequenzbänder auf 0 dB zurück.

DJ-Eq

DJ-Eq ist ein einfach zu verwendender parametrischer Dreiband-Equalizer, der den EQs auf typischen DJ-Mixern ähnelt. Dieses PlugIn dient dazu, Klänge schnell zu korrigieren.



- Um die Nieder-, Mittel- und Hochfrequenzbänder (**Low**, **Mid** und **Hi**) einzustellen, klicken Sie auf die EQ-Kurvenpunkte und ziehen Sie sie an eine neue Position.
- Um Feineinstellungen für die Nieder-, Mittel- und Hochfrequenzbänder (**Low**, **Mid** und **Hi**) vorzunehmen, halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und ziehen Sie die EQ-Kurvenpunkte an eine neue Position.
- Um einen Parameter auf Null zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf den Parameter.
- Um die **Gain**-Werte zu verändern, klicken Sie darauf und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten.

Low Gain

Stellt den Grad der Dämpfung/Verstärkung für das Niederfrequenzband ein.

Low Kill (Activates Low Cut)

Dämpft das Niederfrequenzband.

Mid Gain

Stellt den Grad der Verstärkung/Dämpfung für das Mittenfrequenzband ein.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Dämpft das Mittenfrequenzband.

Filter-Effekte

Auto Filter

Auto Filter bietet 2 Morphing-Filterformen mit Verzerrung.



Das Morphing zwischen den beiden Formen sowie der Cutoff kann mit einem Fußpedal, einem LFO oder einem Envelope Shaper gesteuert werden.

Filter-Parameter

Filterformen

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

Input

Passt den Pegel vor dem Filter und der Verzerrung an. Dieser Parameter beeinflusst nur das Effektsignal.

Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.

Resonance

Betont die Frequenzen um den Bereich der Cutoff-Frequenz. Bei höheren Resonanzwerten gerät der Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Distortion

Fügt dem Signal Verzerrung hinzu. Der Effekt hängt vom ausgewählten Verzerrertyp ab. Bei höheren Einstellungen entsteht eine sehr starke Verzerrung.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur für die Typen **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** und **Rate Red** verfügbar.

Type

Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- Wenn dieser Parameter auf **Off** eingestellt ist, bietet der Filter keine Verzerrung.
- **Tube Drive** bietet eine Menge Charakter und fügt eine warme, röhrenartige Verzerrung hinzu.
- **Hard Clip** fügt eine helle Verzerrung hinzu, die typisch für Transistorverstärker ist.
- **Bit Red** fügt eine digitale Verzerrung durch Quantisierungsrauschen hinzu.
- **Rate Red** fügt eine digitale Verzerrung durch Aliasing hinzu.

Output

Passt den Pegel nach dem Filter und der Verzerrung an. Dieser Parameter beeinflusst nur das Effektsignal.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

LFO (Editorbereich)

LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.

- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

Freq

Bestimmt die Frequenz der Cutoff-Modulation.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den **Freq**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel des LFO-Modulationssignals.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des LFOs auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des LFOs auf den Filter-Morph.

Envelope Follower (Editorbereich)

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Dieser Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel für das Modulationssignal des Envelope Followers.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des Envelope Followers auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des Envelope Followers auf den Filter-Morph.

Pedal-Bereich

Pedal

Bestimmt die Position des Pedals.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel des Pedal-Modulationssignals.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des Pedals auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des Pedals auf den Filter-Morph.

MorphFilter

Mit dem MorphFilter können Sie Tiefpass- und Hochpass-Filtereffekte mischen und so kreative Morphings zwischen diesen beiden Filtern erzeugen. Sie können unterschiedliche Filterformen für die Filter A und B auswählen.



Filter Shape B

Hier können Sie zwischen mehreren Hochpassfilter- und Bandsperrfilterformen wählen.

Filter Shape A

Hier können Sie eine Filterform für Tiefpass oder Bandpassfilter auswählen.

Morph

Hiermit können Sie die Ausgabe zwischen zwei ausgewählten Filtern mischen.

Cutoff

Bestimmt die Frequenz der Cutoff-Modulation.

HINWEIS

Sie können die Parameter **Cutoff** und **Morph** gleichzeitig einstellen, indem Sie in die Anzeige klicken und ziehen.

Resonance

Betont die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz. Wenn Sie einen elektronischen Sound erzielen möchten, erhöhen Sie die Resonanz. Bei höheren Resonanzwerten gerät der Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Verzerrungseffekte

Distortion

Dieser Effekt bietet Ihnen alles von digital verzerrten LoFi-Sounds bis hin zu HiFi-Sounds mit analoger Verzerrung. Die verschiedenen Arten von Verzerrung (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** und **Bit Red**) können frei kombiniert werden.



In Gain

Passt den Eingangspegel des Klangs an.

Rate Red

Mit diesem Parameter können Sie den Sound durch Aliasing verzerren. Schalten Sie die Option **Rate Red** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Aliasing-Wert anpassen können. Je geringer der Wert, desto mehr Aliasing wird hinzugefügt.

Tube Drive

Fügt warme, röhrenartige Verzerrungen zum Sound hinzu. Schalten Sie die Option **Tube Drive** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert der Verzerrung anpassen können. Je höher der Wert, desto mehr Verzerrung wird hinzugefügt.

Hard Clip

Fügt eine helle Verzerrung, ähnlich wie bei einem Transistorverstärker, zum Sound hinzu. Schalten Sie die Option **Hard Clip** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert der Verzerrung anpassen können. Je höher der Wert, desto mehr Verzerrung wird hinzugefügt.

Bit Red (Bit Reduction)

Mit diesem Parameter können Sie den Sound verzerren, indem Sie Quantisierungsrauschen hinzufügen. Schalten Sie die Option **Bit Red** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert für das Quantisierungsrauschen anpassen können. Je geringer der Wert, desto mehr Quantisierungsrauschen wird hinzugefügt.

Out Gain

Passt den Ausgangspegel des Klangs an.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Tape Saturator

Tape Saturator simuliert das Verhalten einer klassischen Bandmaschine. Diese Maschinen erzeugten bei der Aufnahme höherer Eingangspegel eine bestimmte Sättigung, was zu einem komprimierten Signal mit einer leichten Verzerrung führte.



Mode

Hier können Sie zwischen dem Effekt einer einzelnen (**One Stage**) oder zwei kaskadierten Bandmaschinen (**Two Stage**) wählen. Der Modus **Two Stage** erzeugt eine höhere Sättigung und Kompression.

Oversampling

Aktivieren Sie diesen Parameter, um die Genauigkeit des Effekts beim Oversampling zu erhöhen.

HINWEIS

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, benötigt der Effekt mehr Prozessorleistung.

Drive

Bestimmt den Eingangspegel des Klangs und so den Sättigungswert.

Auto Gain

Aktivieren Sie diese Option für eine automatische Pegelkompensation.

Filter Low

Hier können Sie den niedrigen Frequenzbereich unter 1000 Hz um +/- 3 dB anpassen.

Filter High

Hier können Sie den hohen Frequenzbereich anpassen. Dieser Tiefpassfilter arbeitet mit einer Flankensteilheit von 24 dB/Oktave.

Output

Bestimmt den Pegel des Ausgangssignals.

Tube Saturator

Dieser Effekt bewirkt einen volleren Sound, indem die typischen Obertöne einer gesättigten Verstärkerröhre dem Audiosignal hinzugefügt werden.



Oversampling

Erhöht die Genauigkeit des Effekts durch Oversampling.

HINWEIS

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, benötigt der Effekt mehr Prozessorleistung.

Drive

Bestimmt den Eingangspegel des Klangs und so den Sättigungswert.

Low Filter Gain

Hiermit können Sie vor der Sättigung den unteren Frequenzbereich um bis zu 6 dB absenken.

High Filter Gain

Hiermit können Sie vor der Sättigung den oberen Frequenzbereich um bis zu -/+ 6 dB absenken.

Output

Bestimmt den Pegel des Ausgangssignals.

Modulationseffekte

Chorus

Der Chorus verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe einer Tonhöhenmodulation.



Rate

Bestimmt die Frequenz der Tonhöhenmodulation in Hertz.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Bei einem Wert von 0% verändert sich die Tonhöhe kontinuierlich und erzeugt dadurch eine gleichmäßige Modulation. Bei einem Wert von 100% verändert sich die Tonhöhe nicht kontinuierlich und Sie erhalten eine unregelmäßigere Modulation.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Flanger

Dieser Effekt verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe einer Tonhöhenmodulation.



Rate

Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz in Hertz ein.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo. Dieser Parameter verändert auch die Charakteristik des Parameters **Cross FB**.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Dies ist am deutlichsten, wenn **Feedback** aktiviert ist. Bei 0% wird eine lineare Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt. Bei 100% wird eine exponentielle Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Erzeugt hörbare Eigenschwingungen des Sounds.

Cross FB

Mischt das Feedback des linken Kanals mit dem des rechten Kanals und umgekehrt. Der Effekt dieses Parameters wird durch den Parameter **Phase** bestimmt.

HINWEIS

Damit dieser Parameter sich auswirkt, muss der **Feedback**-Parameter auf einen Wert über 0% eingestellt sein.

Tone

Bestimmt die Klangfarbe des Feedbacks. Geringere Werte erzeugen ein weniger helles Feedback.

Step Flanger

Der Step Flanger erweitert den Flanger um den Bereich »Sample and Hold«, mit dem das Modulationssignal in eine bestimmte Anzahl an Schritten eingeteilt werden kann.



Rate

Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz in Hertz ein.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo. Dieser Parameter verändert auch die Charakteristik des Parameters **Cross FB**.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Dies ist am deutlichsten, wenn **Feedback** aktiviert ist. Bei 0 % wird eine lineare Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt. Bei 100 % wird eine exponentielle Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Erzeugt hörbare Eigenschwingungen des Sounds.

Cross FB

Mischt das Feedback des linken Kanals mit dem des rechten Kanals und umgekehrt. Der Effekt dieses Parameters wird durch den Parameter **Phase** bestimmt.

HINWEIS

Damit dieser Parameter sich auswirkt, muss der **Feedback**-Parameter auf einen Wert über 0% eingestellt sein.

Tone

Bestimmt die Klangfarbe des Feedbacks. Geringere Werte erzeugen ein weniger helles Feedback.

Type

Bestimmt die Länge der modulierten Delays. **Short** erzeugt einen deutlichen und **Long** einen weniger definierten, verwascheneren Flanger-Sound.

S&H Mix

Verwenden Sie diesen Parameter, um das normale Modulationssignal und die Step-Modulation zu überblenden. Bei 100% wird nur die Step-Modulation verwendet.

Smooth

Verwenden Sie diesen Parameter, um Stufen zwischen den Schritten zu erzeugen. So klingt das Step-Modulationssignal weicher.

Steps

Bestimmt, in wie viele Schritte das Modulationssignal eingeteilt wird. Sie können bis zu 32 Schritte verwenden.

Phaser

Ein Phaser verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe von Phasenmodulation.



Rate

Hiermit stellen Sie die Modulationsfrequenz ein.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Phasenmodulation.

Shift

Verschiebt die Phasenmodulation hin zu höheren Frequenzen im Klangspektrum.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo.

Low Cut

Senkt die tiefen Frequenzen ab.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen ab.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Ring Modulator

Der Ring Modulator besitzt einen Sinus-Oszillator der mit dem Eingangssignal multipliziert wird. Dies erzeugt metallische oder glockenartige Frequenzen.

Der integrierte LFO moduliert die Frequenz des Sinus-Oszillators und variiert die erzeugten Frequenzen über die Zeit. Zusätzlich ist ein Envelope Follower verfügbar, mit dem Sie die Frequenz des Sinus-Oszillators abhängig Eingangssignalpegel modulieren können.



LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.

- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

LFO Freq

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Frequenz des LFOs festzulegen, die die Frequenz des Sinus-Oszillators moduliert.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

LFO Depth

Bestimmt die Intensität der LFO-Modulation der Sinus-Oszillatorfrequenz.

Frequency

Bestimmt die Frequenz der Sinus-Modulation.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Envelope Follower

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Der **Sensitivity**-Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d. h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d. h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel für das Modulationssignal des Envelope Followers.

Frequency Shifter

Ein Frequency Shifter verschiebt die einzelnen Frequenzen des Eingangssignals um einen festen Wert.



Anders als Pitch-Shift-Effekte, bei denen die Frequenzen um einen bestimmten Faktor verschoben werden und wo die harmonischen Bezüge erhalten bleiben, werden bei Frequency Shiftern die harmonischen Bezüge aufgehoben. Dadurch führen höhere Einstellungen beim Frequency Shifter normalerweise zu einem disharmonischen Sound.

Ein Frequency Shifter ändert die Frequenzen durch Hinzufügen eines Versatzes, Pitch-Shift-Effekte multiplizieren die Frequenzen mit einem Faktor. Der Frequency Shifter verändert die tiefen Frequenzen mehr als die hohen Frequenzen.

Wenn das Eingangssignal zum Beispiel die Frequenzen 100 Hz, 1000 Hz und 10000 Hz enthält und Sie die den Frequency Shifter auf +100 Hz einstellen, erhalten Sie die Frequenzen 200 Hz, 1100 Hz und 10100 Hz.

Frequency Coarse

Hier stellen Sie den Grad der Frequenzverschiebung ein.

Frequency Fine

Hier können Sie den Grad der Frequenzverschiebung fein einstellen.

L/R Offset Coarse

Bestimmt einen Versatzwert für den rechten und den linken Kanal. Positive Werte verschieben den rechten Kanal nach oben und den linken Kanal nach unten, und umgekehrt.

L/R Offset Fine

Hier können Sie den Versatz zwischen dem linken und dem rechten Kanal fein einstellen. Positive Werte verschieben den rechten Kanal nach oben und den linken Kanal nach unten, und umgekehrt.

Modulation Range Coarse

Bestimmt den maximalen Grad an Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO und Envelope Follower angewendet werden kann.

Modulation Range Fine

Hiermit können Sie den Grad an Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO und Envelope Follower angewendet wird, fein einstellen.

Feedback

Bestimmt den Grad der Rückkopplung, d. h. wie viel des Signals vom Ausgang zurück an den Eingang geleitet wird. Der Sound ähnelt dem eines Phasers. Sie können die Richtung und die Geschwindigkeit für diesen Effekt mit dem Parameter **Frequency Fine** einstellen.

Notches

Hier können Sie einstellen, wie viel Kerben der Phaser-Effekt erzeugt, wenn die Feedback-Einstellung hoch ist.

LFO (Editorbereich)

LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.
- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

LFO Rate

Bestimmt die Frequenz des LFOs, in Hertz.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Richtung und den Grad für die Frequenzverschiebung durch das LFO-Modulationssignal.

Envelope Follower

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Dieser Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d. h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d. h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt die Richtung und den Grad für die Frequenzverschiebung durch das Modulationssignal des Envelope Followers.

HINWEIS

Die maximale Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO oder Envelope Follower durchgeführt werden kann, wird durch die Parameter **Modulation Range Coarse** und **Modulation Range Fine** eingestellt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Vintage Ensemble

Dieser Effekt simuliert den Sound von klassischen Ensemble-Effekten. Er basiert auf einem Delay mit LFO-modulierten Verzögerungszeiten. Ein zweiter LFO mit höheren Frequenzen erzeugt einen sogenannten Shimmer.



Rate

Bestimmt die Frequenz des LFOs.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Modulation durch den LFO.

Shimmer

Bestimmt die Intensität einer zweiten, schnelleren Modulation.

Shimmer Rate

Bestimmt das Verhältnis der Geschwindigkeit der ersten und der zweiten Modulation. Bei einem Wert von 10 ist die zweite Modulation 10 Mal so schnell.

Low Cut

Wendet einen Hochpassfilter auf das Signal an. Nur Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz werden an den Effekt weitergeleitet.

High Cut

Wendet einen Tiefpassfilter auf das Signal an. Nur Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz werden an den Effekt weitergeleitet.

Level

Passt den Effektsignalpegel an und gleicht so Pegelabsenkungen aus, die durch den Hochpass- und den Tiefpassfilter erzeugt werden.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Dynamikeffekte

Compressor

Kompressoren reduzieren den Dynamikbereich eines Klangs. Dadurch gewinnt der Klang an Headroom (Aussteuerungsreserven). Mit diesem zusätzlichen Headroom können Sie das Gesamtsignal wieder anheben.



In der grafischen Darstellung links wird die Kompressorkurve angezeigt. Sie können die Parameter **Threshold** und **Ratio** mit Hilfe der Griffe in der Grafik selbst einstellen. Die Pegelanzeigen für Eingang (IN) und Ausgang (OUT) zeigen den Pegel vor und nach der Kompression an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) zeigt den aktuellen Dämpfungswert des Pegels an.

Threshold

Bestimmt den Schwellenwert. Signalanteile oberhalb dieses Werts werden reduziert. Signalanteile unterhalb dieses Werts bleiben unbearbeitet.

Ratio

Regelt den Grad der Pegelabsenkung für Signale oberhalb des Schwellenwerts. Je höher der Wert, umso stärker wird das Ausgabesignal heruntergeregelt. Bei einem Verhältnis von z. B. 2:1 und einer Amplitude von 4 dB oberhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel um 2 dB gesenkt. Bei einer Amplitude von 8 dB über dem Threshold wird der Ausgabepegel um 4 dB gesenkt.

Soft Knee

Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, werden Signale oberhalb des Schwellenwerts sofort entsprechend dem Ratio-Wert gedämpft. Wenn **Soft Knee** eingeschaltet ist, erfolgt die Dämpfung allmählich, was zu einem sanfteren, unauffälligeren Übergang führt.

Make-Up

Erhöht den Gesamt-Sound. Dies ist nötig, wenn die Pegelreduktion durch die Parameter **Threshold** und **Ratio** zu hoch ist. Der Wert Pegelreduktion wird in der GR-Anzeige angezeigt.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bestimmt den **Make-Up**-Wert automatisch, je nach den aktuellen Parametereinstellungen für **Threshold** und **Ratio**.

Attack

Legt fest, wie schnell der Kompressor auf ein Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion. Bei längeren Attack-Zeiten bleiben die Anfangsphasen der Signale über dem Threshold unbearbeitet.

Hold

Bestimmt die Zeit, die der Kompressor weiterarbeitet, nachdem das Signal über den eingestellten Schwellenwert gestiegen ist.

Release

Legt fest, wie schnell der Kompressor nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert es, bis der ursprüngliche Pegel erreicht wird.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto Release** aktiviert ist.

Auto Release

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Kompressor analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0% arbeitet der Kompressor als Peak-Kompressor, bei 100% als reiner RMS-Kompressor. Peak bedeutet, dass der Kompressor direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass der Kompressor auf die durchschnittliche Energie des Signals reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

VintageCompressor

VintageCompressor orientiert sich an klassischen Kompressoren älterer Bauart.

Er bietet unabhängige Regler für **Input Gain**, **Output Gain**, **Attack** und **Release**. Zusätzlich gibt es einen **Punch**-Modus, der die Attack-Phase des Signals beibehält, und eine programmabhängige **Auto**-Funktion für den **Release**-Parameter.



Input (-24 bis 48dB)

Dieser Parameter bestimmt zusammen mit dem **Output**-Parameter die Stärke der Kompression. Je größer die Eingangsverstärkung und je kleiner die Ausgangsverstärkung, desto mehr Kompression wird angewendet.

Output (-48 bis 24dB)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0,1 bis 100 ms)

Legt fest, wie schnell der Effekt reagiert. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals, der unbearbeitet bleibt.

Punch

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird die frühe Attack-Phase des Signals beibehalten, wodurch der ursprüngliche Effekt im Audiomaterial selbst bei kurzen **Attack**-Einstellungen beibehalten wird.

Release (10 bis 1000 ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, findet Vintage Compressor automatisch die beste Release-Einstellung für das Audiomaterial.

VU-Meter

Zeigt die Pegelreduktion an.

In/Out-Meter

Zeigen die höchsten Spitzen aller verfügbaren Ein- und Ausgangskanäle.

Tube Compressor

Mit diesem vielseitigen Kompressor mit integrierter Röhrensimulation können Sie glatte und warme Kompressionseffekte erzielen. Das VU-Meter zeigt die Höhe der Pegelreduktion an. Der Tube Compressor verfügt über einen internen Side-Chain-Bereich, mit dem Sie das Trigger-Signal filtern können.



Drive (1.0 bis 6.0)

Steuert den Grad der Röhrensättigung.

Input (-24.0 bis 48.0)

Legt die Stärke der Kompression fest. Je höher die Eingangsverstärkung, desto mehr Kompression wird angewendet.

Limit

Erhöht das Kompressorverhältnis, um einen Begrenzungseffekt zu erzeugen.

Output (-12.0 bis 12.0)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0.1 bis 100.0)

Legt fest, wie schnell der Effekt reagiert. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals, der unbearbeitet bleibt.

Release (10 bis 1000 ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, findet Tube Compressor automatisch die beste Release-Einstellung für das Audiomaterial.

Mix (0 bis 100)

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein. Dabei werden die Transienten des Eingangssignals beibehalten.

In/Out-Meter

Zeigen die höchsten Spitzen aller verfügbaren Ein- und Ausgangskanäle.

VU-Meter

Zeigt die Pegelreduktion an.

Side-Chain-Schalter

Aktiviert/Deaktiviert das interne Side-Chain-Filter. Das Eingangssignal wird dann entsprechend den Filter-Parametern verändert. Mit der internen Side-Chain-Funktion können Sie genau bestimmen, wie der Kompressor arbeitet.

Filter (LP, BP und HP)

Wenn der **Side-Chain**-Schalter aktiviert ist, können Sie diese Schalter verwenden, um den Filtertyp auf Tiefpass (LP), Bandpass (BP) oder Hochpass (HP) zu setzen.

Side-Chain-Bereich

Center

Bestimmt die Mittenfrequenz des Filters.

Q-Factor

Bestimmt die Filterresonanz.

Monitor

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen, das gefilterte Signal mitzuhören.

Limiter

Der Limiter-Effekt verhindert, dass der Sound den eingestellten Ausgangspegel übersteigt. So können Sie Clipping in nachgeschalteten Effekten vermeiden.



Die Pegelanzeigen »IN« und »OUT« zeigen den Pegel vor und nach dem Limiting an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) in der Mitte zeigt die aktuelle Pegelabsenkung an.

Input

Passt den Eingangspegel des Klangs an. Durch Anheben des Eingangspegels können Sie das Signal zunehmend in die Pegelbegrenzung fahren.

Output

Bestimmt den maximalen Ausgabepegel des Sounds.

Release

Bestimmt, wie schnell der Limiter auf das Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert es, bis der ursprüngliche Pegel erreicht wird.

HINWEIS

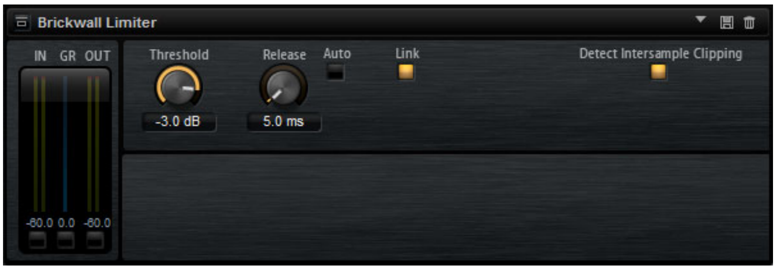
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Limiter analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Brickwall Limiter

Der Brickwall Limiter stellt sicher, dass das Ausgangssignal den festgelegten Pegel nicht überschreitet.



Durch seine schnelle Attack-Zeit kann Brickwall Limiter sogar kurze Audiopegelspitzen reduzieren, ohne hörbare Artefakte zu erzeugen. Dieses PlugIn erzeugt jedoch eine Latenz von 1 ms. Brickwall Limiter bietet separate Anzeigen für den Eingangs- und Ausgangspegel sowie für den Grad der Begrenzung. Fügen Sie dieses PlugIn am Ende der Signalkette ein, vor dem Dithering.

Threshold (-20 bis 0dB)

Nur Signalpegel oberhalb des festgelegten Schwellenwerts werden bearbeitet.

Release (ms)

Legt fest, wie lang es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht, nachdem das Signal unter den Schwellenwert gefallen ist. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, findet Brickwall Limiter abhängig vom Audiomaterial automatisch die beste Release-Einstellung.

Link

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, verwendet der Brickwall Limiter den Kanal mit dem höchsten Pegel, um das Eingangssignal zu analysieren. Wenn der Schalter deaktiviert ist, wird jeder Kanal einzeln analysiert.

Detect Intersample Clipping

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt und begrenzt Brickwall Limiter den Signalpegel zwischen zwei Samples, um Verzerrungen bei der Konvertierung von digitalen zu analogen Signalen zu vermeiden.

HINWEIS

Brickwall Limiter dient dazu, gelegentliche Signalspitzen zu reduzieren. Wenn die Anzeige für Pegelreduktion eine konstante Begrenzung anzeigt, erhöhen Sie den Schwellenwert oder verringern Sie den Gesamtpegel des Eingangssignals.

Maximizer

Dieses PlugIn erhöht die Lautheit von Audiomaterial ohne die Gefahr von Clipping.



Output (-24 bis 6dB)

Legt den maximalen Ausgangspegel fest. Stellen Sie hier **0dB** ein, um Übersteuerungen zu vermeiden.

Optimize (0 bis 100)

Bestimmt die Signallautstärke.

Soft Clip

Wird dieser Schalter eingeschaltet, beginnt der Maximizer, das Signal sanft zu begrenzen, gleichzeitig erzeugt er Obertöne für einen warmen röhrenartigen Klangcharakter des Audiomaterials.

Expander

Ein Expander verringert den Ausgabepegel abhängig vom Eingabepegel für Signale unterhalb des angegebenen Schwellenwerts. Dies ist sinnvoll, wenn Sie den Dynamikbereich erweitern oder das Rauschen in leisen Passagen reduzieren möchten.



In der grafischen Darstellung links wird die Expansionskurve angezeigt. Sie können die Parameter **Threshold** und **Ratio** mit Hilfe der Griffe in der Grafik selbst einstellen. Die Pegelanzeigen »IN« und »OUT« zeigen den Pegel vor und nach der Expansion an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) zeigt den aktuellen Dämpfungswert des Pegels an.

Threshold

Bestimmt den Schwellenwert. Signalanteile unterhalb dieses Werts werden reduziert. Signalanteile oberhalb dieses Werts bleiben unbearbeitet.

Ratio

Regelt den Grad der Pegelreduktion für Signale unterhalb des Schwellenwerts. Je höher der Wert, umso stärker wird das Ausgabesignal heruntergeregelt. Bei einem Verhältnis von z. B. 2:1 und einer Amplitude von 4 dB unterhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel um 2 dB gesenkt. Bei einer Amplitude von 8 dB unter dem Schwellenwert wird der Ausgabepegel um 4 dB gesenkt.

Soft Knee

Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, werden Signale oberhalb des Schwellenwerts sofort entsprechend dem Ratio-Wert gedämpft. Wenn **Soft Knee** eingeschaltet ist, erfolgt die Verstärkung allmählich, was zu einem sanfteren, unauffälligeren Übergang führt.

Attack

Bestimmt, wie schnell der Expander nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion.

Hold

Legt die Zeit fest, in der der Expander weiterarbeitet, nachdem das Signal unter den eingestellten Schwellenwert gefallen ist.

Release

Bestimmt, wie schnell der Expander nach Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto Release** aktiviert ist.

Auto Release

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Expander analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0 % arbeitet der Expander als Peak-Expander, bei 100 % als reiner RMS-Expander. Peak bedeutet, dass der Expander direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass der Expander auf die durchschnittliche Energie des Signals reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

Gate

Der Gate-Effekt lässt nur Signalanteile an den Ausgang durch, die einen bestimmten Schwellenwert übersteigen. Signalanteile unterhalb des Schwellenwerts werden abgeschnitten.

Mit einem internen Sidechain-Filter ist es möglich, das Eingangssignal zur Steuerung des Gates zu filtern. Auf diese Weise spricht das Gate nur auf einen eingeschränkten Frequenzbereich des Eingangssignals an.



Threshold

Bestimmt, bei welchem Pegel das Gate aktiviert wird. Bei einem Signalpegel unterhalb des festgelegten Schwellenwerts bleibt das Gate geschlossen.

Filter

Aktiviert den internen Sidechain-Filter. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird das Eingangssignal vor der Analyse gefiltert. Das Gate öffnet nur, wenn der gefilterte Klang den Schwellenwert übersteigt. Wenn der **Filter**-Schalter ausgeschaltet ist, sind die Bedienelemente des Filters deaktiviert.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp für das Side-Chain-Filter. Wählen Sie Hochpass (**HP**), um hohe Frequenzen, Bandpass (**BP**), um mittlere Frequenzen und Tiefpass (**LP**), um tiefe Frequenzen durchzulassen.

Monitor

Aktivieren Sie diesen Schalter, um das Signal des Side-Chain-Filters abzuhören. Das Gate ist nicht aktiv, solange **Monitor** aktiviert ist.

Center

Bestimmt die Mittenfrequenz des Side-Chain-Filters.

Q-Factor

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Bandbreite des Bandpassfilters breiter oder schmaler einzustellen.

Attack

Bestimmt, wie schnell das Gate nach Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto mehr Zeit vergeht, bis das Signal eingeblendet wird.

Hold

Legt die Zeit fest, in der das Gate weiterarbeitet, nachdem das Signal unter den eingestellten Schwellenwert gefallen ist.

Release

Bestimmt, wie schnell das Gate nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto mehr Zeit vergeht, bis das Signal ausgeblendet wird.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Das Gate analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0% arbeitet das Gate im Peak-Modus, bei 100% im RMS-Modus. Peak bedeutet, dass das Gate direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass das Gate auf die durchschnittliche Energie des Signals reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

Envelope Shaper

Verwenden Sie diesen Effekt, um den Gain-Wert der Attack- und Release-Phase Ihres Audiomaterials zu dämpfen oder zu verstärken.

Achten Sie beim Erhöhen des Gain-Werts auf die Pegel und reduzieren Sie gegebenenfalls den Ausgangspegel, um Clipping zu vermeiden.



Attack – Gain

Verändert die Verstärkung der Attack-Phase des Signals.

Attack - Length

Bestimmt die Länge der Attack-Phase des Signals.

Release - Gain

Verändert die Verstärkung der Release-Phase des Signals.

Output

Bestimmt den Ausgangspegel.

Panner-Effekte

Stereo Pan

Mit diesem Effekt können Sie die Stereoposition und die Stereobreite des Signals einstellen.



Input Swap

Vertauscht die Stereokanäle.

Pan

Bestimmt die Pan-Position des Pedals. Der Pan-Parameter funktioniert sowohl für Mono- als auch für Stereosignale.

Width

Passt die Stereobreite des Signals an.

StereoEnhancer

Dieses PlugIn verbreitert das Stereobild von Stereomaterial. Es kann nicht mit einem Mono-Signal verwendet werden.



Width

Stellt die Stereobildbreite ein. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn, um einen ausgeprägteren Effekt zu erzeugen.

Delay

Verstärkt den Unterschied zwischen dem rechten und dem linken Kanal, um den Stereoeindruck noch zu verdeutlichen.

Color

Erzeugt zusätzliche Unterschiede zwischen den Kanälen, um den Stereoeindruck zu verstärken.

Mono

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird ein Mono-Signal ausgegeben. Verwenden Sie diesen Parameter, um zu prüfen, ob ungewollte Veränderungen in der Klangfarbe vorliegen, die beim Verbreitern eines Stereobilds auftreten können.

Automation und MIDI-Controller

Automation

Sie können die meisten Groove Agent-Parameter aus Ihrer Host-Anwendung heraus automatisieren, seien es Kit-Parameter oder globale Parameter wie z.B. AUX-Effekte.

Groove Agent bietet Ihnen 512 Automationsparameter, die Sie über die Host-Anwendung steuern können. Sie können die Groove Agent-Parameter einem dieser Automationsparameter zuweisen oder sogar mehrere Parameter einem Automationsparameter zuweisen, um sie zusammen zu steuern.

Wenn Sie mit Beat-Agent-Kits arbeiten, steuern automatisierte Parameter immer die Parameter ganzer Pads, nicht einzelner Samples. Deshalb werden die individuellen Einstellungen der Samples überschrieben. Wenn z.B. die Samples eines Pads unterschiedliche Cutoff-Werte haben und Sie den Cutoff-Parameter automatisieren, erhalten alle Samples denselben Cutoff-Wert.

Einrichten der Automation

Standardmäßig sind für die wichtigsten Parameter der 16 Pads von Gruppe 3 bereits Automationsparameter zugewiesen.

- Um einen Parameter einem Automationsparameter zuzuweisen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Assign to New Automation**.

  Der Automationsparameter wird dem ersten freien Automationsparameter zugewiesen.

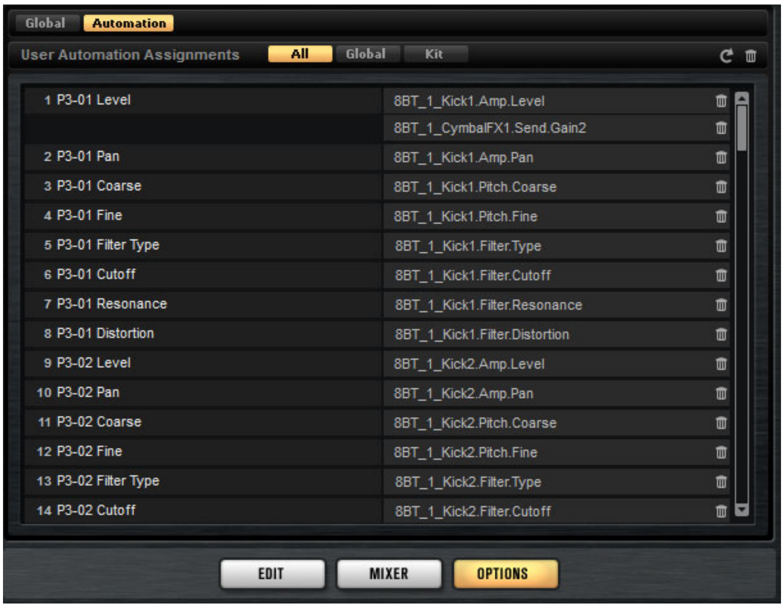
- Um einen weiteren Parameter zu einem Automationsparameter hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Add to Automation**.

- Um einen Parameter von einem Automationsparameter zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen automatisierten Regler und wählen Sie **Forget Automation**.

Automation-Seite

Alle zugewiesenen Automationsparameter werden auf der **Automation**-Seite angezeigt.

Um diese Seite aufzurufen, wählen Sie die **Options**-Seite und aktivieren Sie die **Automation**-Registerkarte oben.



Mit den Registerkarten auf der **Automation**-Seite können Sie einstellen, ob Sie die Automationsparameter für das Kit, die globalen Parameter, oder alle Automationsparameter anzeigen möchten.

Links wird der Name des Automationsparameters angezeigt, rechts der Name des zugewiesenen Parameters in Groove Agent. Wenn mehrere Parameter aus Groove Agent einem Automationsparameter zugewiesen sind, werden diese rechts untereinander aufgelistet.

- Um einen Automationsparameter zu löschen, klicken Sie auf das Papierkorbsymbol rechts neben dem Parameternamen.
- Um alle Automationsparameter zu löschen, klicken Sie auf das Papierkorbsymbol oben auf der Seite.
- Um einen Automationsparameter umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Parameternamen und geben Sie einen neuen Namen ein. Dieser Name wird dann in Ihrer Host-Anwendung verwendet.
- Um die Namen aller Automationsparameter durch die Pad-Namen zu ersetzen, klicken Sie auf den Schalter **Refresh All Parameter Names** in der Werkzeugzeile.

MIDI-Controller

Sie können den Parametern von Groove Agent MIDI-Controller zuweisen.

Einige Parameter sind standardmäßig bereits bestimmten MIDI-Controllern zugewiesen. Sie können das werkseitige MIDI-Controller-Mapping jedoch anpassen. Auf diese Weise können Sie die Einstellungen an Ihr MIDI-Keyboard oder Ihr externes MIDI-Gerät anpassen.

Für jede Zuweisung können Sie den genauen Bereich eingrenzen, um eine bessere Kontrolle über die Parameter zu erhalten.

HINWEIS

Die Controller-Zuweisungen für die Parameter Volume (Lautstärke: CC 007) und Pan (Panorama; CC 010) sind fest und lassen sich nicht ändern oder entfernen. Um die Lautstärke oder die Pan-Position eines Kit-Slots zu ändern, senden Sie Meldungen mit CC#7 oder CC#10 auf dem entsprechenden MIDI-Kanal des Slots.

MIDI-Controller zuweisen

Um einem Parameter einen MIDI-Controller zuzuweisen, gehen Sie folgendermaßen vor:

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement, das Sie fernsteuern möchten.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Learn CC**.
3. Bewegen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard oder MIDI-Gerät den entsprechenden Drehregler, Schieberegler oder Schalter.

ERGEBNIS

Wenn Sie das nächste Mal mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement klicken, zeigt das Kontextmenü den zugewiesenen MIDI-Controller an.

HINWEIS

Sie können unterschiedlichen Parametern denselben MIDI-Controller zuweisen. Sie können jedoch nicht unterschiedliche MIDI-Controller für denselben Parameter einrichten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

MIDI Controller auf Seite 381

Aufheben von MIDI-Controller-Zuweisungen

VORGEHENSWEISE

- Um die MIDI-Controller-Zuweisung zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement und wählen Sie **Forget CC**.

Parameterbereich einstellen

Sie können den höchsten und den niedrigsten Parameterwert für jede neue Zuweisung separat einstellen. So haben Sie z. B. bei Live-Auftritten mehr Kontrolle über die Parameter.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Parameter auf den niedrigsten Wert ein.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie im Kontextmenü **Set Minimum**.
3. Stellen Sie den Parameter auf den höchsten Wert ein.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Set Maximum**.

Globale Funktionen und Einstellungen

PlugIn-Funktionen

Dieser Bereich oben im Bedienfeld enthält die globalen Funktionen, die sich sowohl auf die geladenen Programme als auch auf das allgemeine Arbeiten mit dem PlugIn auswirken.

Der Bereich mit den PlugIn-Funktionen enthält den Kit-Slot-Bereich, den Master-Bereich und die Systemauslastungsanzeigen.

Multi-Slot-Bereich



Load Multi-Program

Öffnet ein Fenster, über das Sie Multiprogramme auswählen und laden können.

Multiprogramm speichern

Öffnet ein Fenster, in dem Sie Ihre Einstellungen als Multiprogramm speichern können.

Master-Bereich

Im Master-Bereich können Sie die Lautstärke und die Stimmung des PlugIns einstellen.

Master Volume

Passt die Gesamtlautstärke des PlugIns an.

Master Tune

Sie können den Schieberegler **Master Tune** von 415.3 Hz bis 466.2 Hz einstellen, was einem Bereich von -100 Cents bis +100 Cents entspricht.

Systemauslastungsanzeigen

Die Anzeigen geben die Systemauslastung des PlugIns an.



CPU

Diese Anzeige informiert Sie über die Prozessorlast während der Wiedergabe. Je mehr Stimmen Sie wiedergeben, desto höher ist die Prozessorlast. Wenn die rote Überlastungsanzeige aufleuchtet, stellen Sie auf der **Options**-Seite einen niedrigeren Wert für **Max Voices** ein.

Disk

Diese Anzeige informiert Sie über die Auslastung bei der Datenübertragung von der Festplatte beim Streaming von Samples oder beim Laden von Presets. Wenn die rote Überlastungsanzeige aufleuchtet, können die Daten nicht schnell genug von der Festplatte gelesen werden. Bewegen Sie in diesem Fall den Schieberegler **Disk vs. RAM** auf der **Options**-Seite in Richtung **RAM** oder verringern Sie die Einstellung **Max Voices** auf der **Options**-Seite.

Polyphony

Hier wird angezeigt, wie viele Samples gerade wiedergegeben werden. Dies dient als Indikator für Performance-Probleme. Wenn Sie z.B. die Einstellung **Max Voices** auf der **Options**-Seite verringern möchten, können Sie Ihre Einstellungen überprüfen, indem Sie die Anzahl der aktuell wiedergegebenen Samples beobachten.

MEM (Memory)

In dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viel RAM derzeit beansprucht wird. Der angezeigte Wert ergibt sich aus dem Streaming-Puffer und den vorgeladenen Samples. Über die **MEM**-Anzeige können Sie leicht Performance-Probleme lösen. Wenn Sie z.B. freien Speicher für andere Anwendungen benötigen, verschieben Sie den Regler **Disk vs. RAM** auf der **Options**-Seite in Richtung **Disk**. Überprüfen Sie die Einstellungen, indem Sie die **MEM**-Anzeige im Auge behalten.

PlugIn-Name und Steinberg-Logo

Um Informationen über die Versions- und Build-Nummer des PlugIns zu erhalten, klicken Sie auf das PlugIn-Logo. Dadurch wird die About-Box geöffnet. Um das Fenster wieder zu schließen, drücken Sie die [Esc]-Taste auf der Computertastatur.

Wenn Sie oben rechts im PlugIn-Bedienfeld auf das Steinberg-Logo klicken, wird ein Einblendmenü geöffnet.

- Wählen Sie eine der Optionen, um die Steinberg-Webseite mit Informationen zu Software-Aktualisierungen, Fehlerbehebung usw. zu öffnen.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält nützliche globale Funktionen.



MIDI Follow

Falls dieser Schalter eingeschaltet ist und Sie ein Sample triggern oder ein Instrument über das Keyboard spielen, werden diese automatisch im entsprechenden Editor angezeigt, d.h. das Sample wird automatisch im **Sample**-Editor angezeigt, und das Instrument wird automatisch im **Pattern**-Editor angezeigt.

Controller-Auswahl

Standardmäßig bestimmen eingehende Anschlagstärkewerte welches Sample gespielt wird. Sie können stattdessen einen anderen Controller verwenden. So können Sie das Sample z.B. über das Modulationsrad auswählen.

- Um einen anderen Controller zu verwenden, aktivieren Sie diesen Schalter, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie in der Liste den Controller aus, den Sie verwenden möchten.

HINWEIS

Sie können den Controller für die Sample-Wiedergabe nicht verändern, wenn **Fix Velocity** aktiviert ist.

Fix Velocity

Wenn Sie alle Pads über dieselbe Anschlagstärke triggern möchten, aktivieren Sie diesen Schalter. Verwenden Sie den Schalter rechts daneben, um den Anschlagstärkewert festzulegen. Diese Anschlagstärke wird für eingehende MIDI-Noten verwendet, sowie für Noten, die durch Klicken auf ein Pad getriggert werden.

Globale Schalter für Insert-Effekte, AUX-Effekte und den Pattern Player

Verwenden Sie diese Schalter, um alle Insert-Effekte, AUX-Effekte und Pattern-Wiedergaben für das gesamte PlugIn zu deaktivieren. Sie können diese Funktion z.B. dazu nutzen, um einen Klang mit und ohne Effekte schnell zu vergleichen oder um ein Preset ohne Pattern Player abzuspielen.

Rückgängig/Wiederherstellen

Sie können die letzten 20 Bearbeitungsschritte rückgängig machen bzw. wiederherstellen. Um einen einzelnen Bearbeitungsvorgang rückgängig zu machen oder wiederherzustellen, klicken Sie auf die Schalter **Undo** oder **Redo**. Um mehrere Bearbeitungsvorgänge rückgängig zu machen oder wiederherzustellen, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Schalter, um den Verlauf zu öffnen und wählen Sie den Schritt, zu dem Sie zurückkehren möchten.

MIDI-Reset

Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Wiedergabe zu stoppen und alle MIDI-Controller auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

RAM Save

Die Funktion RAM Save scannt die Wiedergabe Ihres Projekts und entlädt die nicht verwendeten Samples.

- Klicken Sie auf den Schalter **RAM Save**.

  Klicken Sie im Dialog auf **Yes**, um die nötigen Samples zu sammeln. Der Schalter **RAM Save** beginnt zu blinken.
- Geben Sie das Projekt in Ihrer Host-Applikation von Anfang bis Ende wieder bzw. bis zu dem Punkt, an dem keine neuen Noten gespielt werden.
- Klicken Sie erneut auf den Schalter **RAM Save**. Klicken Sie im Dialog auf **Yes**, um nicht verwendete Samples zu entladen.

Wenn Sie **RAM Save** deaktivieren und nicht verwendete Samples wieder laden möchten, klicken Sie erneut auf den Schalter RAM Save.

Mit dieser Funktion werden Samples im Speicher behalten, die zwischen der höchsten und tiefsten Note der gespielten Programme liegen.

Das Keyboard

Über das Keyboard erhalten Sie eine bessere Übersicht über die MIDI-Notenzuweisungen. Außerdem können Sie es verwenden, um MIDI-Noten zu triggern.



- Um das Keyboard zu öffnen, klicken Sie auf den Schalter **Show/Hide Keyboard** unten rechts im Bedienfeld.

Das Keyboard zeigt die Pattern-Pads und die Instrument-Pads des ausgewählten Kits an. Wenn Pads sich eine Taste teilen, haben die Pattern-Pads Vorrang, d. h. nur das Pattern-Pad wird auf dem Keyboard angezeigt.

Wenn **Use MIDI Port B for Pattern Pads** auf der **Pattern**-Seite eingeschaltet ist, werden keine Instrument-Pads auf dem Keyboard angezeigt, solange die **Pattern**-Seite angezeigt wird, und umgekehrt.

Das folgende Farbschema wird für das Keyboard verwendet:

- Nicht zugewiesene Tasten sind ausgegraut.
- Zugewiesene Tasten werden entsprechend schwarz und weiß angezeigt.

- Tasten, die zu einem Pad gehören, dem eine Farbe zugewiesen wurde, werden in der jeweiligen Farbe dargestellt.

Noten mit dem Keyboard vorhören

Die vertikale Position, an der Sie klicken, bestimmt die Anschlagstärke, mit der eine Note getriggert wird. Klicken Sie für die höchste Anschlagstärke auf den untersten Teil einer Taste, für die geringste Anschlagstärke auf den obersten Teil.

- Sie können eine Taste und alle darauf folgenden Tasten mit derselben Anschlagstärke wiedergeben, so lange die Maustaste gedrückt ist. Halten Sie dazu die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt und klicken Sie auf eine Taste auf dem Keyboard.
- Um jede Note 10 Mal mit ansteigender Anschlagstärke zwischen 1 und 127 zu spielen, halten Sie die [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und klicken Sie auf eine Taste.

Options-Seite

Die **Options**-Seite enthält Einstellungen zur Lösung von Performance-Problemen, globale Funktionen und Funktionen für MIDI-Controller.



Disk Streaming

Einige der Programme werden mit einer großen Anzahl von Daten ausgeliefert. Im Idealfall lädt der Computer alle Programmdaten in den RAM-Speicher, um schnell darauf zuzugreifen. Dadurch steht jedoch weniger RAM für andere Anwendungen zur Verfügung. Möglicherweise kann Ihr Computer eine derart hohe Last auch nicht verarbeiten. Daher lädt Groove Agent nur die ersten Millisekunden jedes Samples in den RAM. Sie können festlegen, wie viel RAM verwendet werden soll und wie viel Groove Agent der Festplatte überlassen soll.

Balance-Regler

Verwenden Sie den **Balance**-Regler, um das Verhältnis zwischen Festplatten- und RAM-Auslastung einzustellen.

- Wenn Sie mehr RAM für andere Anwendungen benötigen, ziehen Sie den Regler mehr in Richtung **Disk**.
- Wenn Ihre Festplatte die Daten nicht schnell genug zur Verfügung stellt, ziehen Sie den Regler mehr nach rechts in Richtung **RAM**.

HINWEIS

Diese Einstellung gilt immer für alle PlugIn-Instanzen. Sie wird nicht mit dem Projekt gespeichert. Diese Einstellung muss nur einmal für das Computersystem vorgenommen werden.

Used Memory und Available Memory

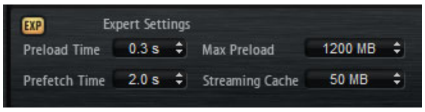
Diese Anzeigen informieren Sie über die Speicherlast in MB entsprechend der aktuellen Einstellung des Balance-Reglers.

Max Preload

Legt die maximale RAM-Größe fest, die Groove Agent für das Vorausladen von Samples verwendet. In den meisten Fällen ist die Standardeinstellung ausreichend. Es kann jedoch notwendig sein, diesen Wert zu verringern, z. B., wenn Sie mit anderen arbeitsspeicherintensiven Anwendungen oder PlugIns arbeiten.

Expert Mode

Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn Sie genauere Einstellungen für das **Disk Streaming** vornehmen möchten.



- **Preload Time** legt fest, wie groß der Startbereich der Samples sein soll, der in den RAM-Speicher geladen wird. Höhere Werte erlauben das Starten von jeweils mehr Samples in kurzen Zeitabständen.
- **Prefetch Time** bestimmt, wie viel Sample-Daten beim Streaming von Samples einer Stimme vorgeladen werden. Höhere Werte erlauben höhere Übertragungsraten von der Festplatte, und üblicherweise auch mehr Polyphonie. Dies erfordert jedoch einen größeren Streaming-Cache im RAM. Wenn Sie den Wert für **Prefetch Time** erhöhen, sollten Sie ebenfalls den Wert für **Streaming Cache** erhöhen.
- **Streaming Cache** legt fest, wie viel RAM-Speicher für das Vorladen verfügbar ist. Die tatsächlich erforderliche Größe hängt von dem Wert, den Sie für Prefetch Time eingestellt haben, der Anzahl gleichzeitig gestreamter Stimmen und dem Audioformat der Samples ab. Höhere Sampling- und Bit-Raten erfordern z. B. mehr RAM.

Performance

Der Performance-Bereich enthält Einstellungen, mit denen Sie die CPU-Leistung des PlugIns optimieren können.

Max Voices

Bestimmt die Anzahl der Stimmen, die eine PlugIn-Instanz wiedergeben kann. Sobald die Obergrenze erreicht ist, beginnt Groove Agent damit, anderen Instanzen Stimmen zu stehlen.

Max CPU

Um hörbare Klicks zu vermeiden, die durch CPU-Überlastungen verursacht werden, können Sie eine Obergrenze für die CPU-Auslastung der PlugIn-Instanz einstellen. Groove Agent stiehlt automatisch Stimmen, wenn die Obergrenze überschritten wird. Bei einer Einstellung von 100% ist dieser Parameter deaktiviert.

HINWEIS

Aufgrund der Ansprechzeit des PlugIns ist es möglich, dass CPU-Spitzen entstehen, die die eingestellte Grenze überschreiten. Dies kann zu Artefakten wie Audio-Aussetzern führen. Daher sollten Sie für **Max CPU** einen geringeren Wert einstellen als benötigt.

Voice Fade Out

Bestimmt die Zeit, die benötigt wird, um Stimmen auszublenden, die gestohlenen werden, weil die Einstellung **Max Voices** oder **Max CPU** erreicht wurde.

Load Preference

Legt fest, welcher Content für Agents, die sowohl 16-Bit- als auch 24-Bit-Sample-Content enthalten, standardmäßig geladen wird. Stellen Sie hier **16 Bit** ein, um schnellere Ladezeiten zu erhalten, und stellen Sie **24 Bit** ein für höhere Audioqualität.

HINWEIS

Nicht alle Agents bieten 16- und 24-Bit-Versionen ihrer Samples.

Multi Loading

Normalerweise wird das vorherige Multi beim Laden eines neuen Multiprogramms im Arbeitsspeicher gehalten, bis das neue Multi vollständig geladen ist. Daher kann es auf 32-Bit-Systemen beim Ersetzen eines umfangreichen Multis durch ein anderes großes Multi zu einer RAM-Überlastung kommen.

- Um ein Multi aus dem Speicher zu entfernen, bevor ein neues Multi geladen wird, wählen Sie im Einblendmenü **Clear before** aus.

Multi-Core

In diesem Einblendmenü können Sie einstellen, wie viele der verfügbaren Prozessorkerne von dem PlugIn verwendet werden. Auf diese Weise kann Groove Agent z.B. jedes Programm auf einem anderen Kern berechnen. Welches die beste Einstellung ist, hängt von vielen Faktoren ab und ist von System zu System und Projekt zu Projekt unterschiedlich. Als Ausgangspunkt empfiehlt es sich, den Parameter so einzustellen, dass alle bis auf einen Kern verwendet werden.

HINWEIS

Reduzieren Sie bei Problemen die Anzahl der Kerne oder wählen Sie im Einblendmenü **Off** und laden Sie stattdessen mehrere Instanzen von Groove Agent. Die Host-Anwendung verteilt dann die Last auf die verfügbaren Kerne.

Global

HINWEIS

Die Einstellungen in diesem Bereich werden nicht mit einem bestimmten Projekt gespeichert, sondern wirken sich auf das allgemeine Verhalten von aus.

Show Tooltips

Wenn dies aktiviert ist, wird ein Tooltip angezeigt, sobald Sie die Maus über einen Regler bewegen.

Show Value Tooltips

Wenn dies eingeschaltet ist, wird für Parameter ohne Wertefeld beim Verwenden des entsprechenden Reglers ein Tooltip mit dem Wert angezeigt.

Solo-Modi

- Im **Standard**-Modus können Sie mehrere Instrument-Pads und Mixer-Kanäle soloschalten, um sie zusammen zu hören.
- Im **Exclusive**-Modus kann nur ein Instrument-Pad oder Mixer-Kanal sologeschaltet werden.

Key Commands

Öffnet den Dialog **Key Commands**, in dem Sie Tastaturbefehle betrachten und zuweisen können.

Reset Messages

Klicken Sie auf diesen Schalter, um alle Warnmeldungen, die Sie mit der Option **Don't Show again** unterdrückt haben, wieder anzuzeigen.

MIDI Controller

Controller Assignment

Mit den beiden Schaltern in diesem Bereich können Sie die angepassten MIDI-Controller-Zuordnungen als Standardeinstellung speichern oder die Werkszuordnungen der MIDI-Controller wiederherstellen.

HINWEIS

Save as Default beinhaltet keine MIDI-Controller-Zuweisungen für die Parameter der AUX-Effekte.

Die aktuelle MIDI-Controller-Zuweisung wird mit jedem Projekt gespeichert. So können Sie Einstellungen in andere Systeme übertragen. Das Projekt beinhaltet auch die MIDI-Controller-Zuordnungen der AUX-Effekte.

HINWEIS

Die Controller-Zuweisungen für die Parameter Volume (Lautstärke: CC 007) und Pan (Panorama; CC 010) sind fest und lassen sich nicht ändern oder entfernen. Um die Lautstärke oder die Pan-Position eines Kit-Slots zu ändern, senden Sie Meldungen mit CC#7 oder CC#10 auf dem entsprechenden MIDI-Kanal des Kit-Slots.

Pattern-Wiedergabe

Der Schalter **Hold Reset** sendet einen globalen Hold Reset-Befehl an alle Pattern, die verwendet werden.

Im Einblendmenü **Reset Controller** können Sie dem Schalter **Hold Reset** einen bestimmten MIDI-Controller für die Fernbedienung zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Automation und MIDI-Controller auf Seite 369

Verwenden der Standalone-Version des PlugIns

Wenn Sie Groove Agent als Standalone-Anwendung nutzen, ist oben im Bedienfeld ein zusätzlicher Bereich vorhanden. Hier können Sie Tastaturbefehle festlegen, das Routing zu den Audio- und MIDI-Schnittstellen einrichten und die Gesamtlautstärke einstellen. Außerdem haben Sie Zugriff auf das MIDI-Scratch-Pad, mit dem Sie Ihre musikalischen Ideen festhalten können, ohne ein MIDI-Sequenzerprogramm starten zu müssen.

Programmeinstellungen festlegen

Sie können die Standalone-Version von Groove Agent im Dialog **Plug-In Preferences** konfigurieren.

- Zum Öffnen des Dialogs PlugIn-Preferences, klicken Sie auf den Schalter **Open Preferences** rechts neben dem Feld für den Audio-Ausgang oder klicken Sie mit der rechten Maustaste ganz oben im Bedienfeld und wählen Sie im Kontextmenü **Plug-In Preferences**.

Preferences-Dialog

Der Preferences-Dialog hat mehrere Seiten, auf denen Sie Einstellungen vornehmen können.

MIDI-Routing-Seite

Auf der Seite **MIDI Routing** erreichen Sie die Eingangsanschlüsse **Main** und **Pattern**, wo Sie Routing-Einstellungen vornehmen können.

MIDI Input Ports

Wählen Sie in diesem Einblendmenü einen MIDI-Eingang aus.

Channel Filter

Legt fest, ob MIDI-Events auf allen MIDI-Kanälen oder nur auf einem bestimmten Kanal aufgenommen werden.

Filter ‘All Notes Off’ Controller

Aktivieren Sie diese Parameter, um unerwünschte Meldungen des Typs »All Notes Off« zu vermeiden. Diese Befehle werden von einigen Keyboards beim Loslassen der letzten Taste gesendet. Dies veranlasst Groove Agent, auch dann die Wiedergabe zu stoppen, wenn das Haltepedal immer noch betätigt wird.

Audio-Routing-Seite

Sie können die Einblendmenüs der **Audio Output Ports** verwenden, um verschiedene Audioausgänge zuzuweisen. Groove Agent unterstützt 16 Kanäle. Jedem Kanal können Sie unterschiedliche Audioausgänge zuweisen.

- Um einem Ausgang einem Kanal zuzuweisen, wählen Sie diesen im Einblendmenü aus.
- Um die vorderen und hinteren Kanäle aufsteigend nummerierten Audioausgangsanschlüssen zuzuweisen, halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und wählen Sie einen Audioausgang.
- Um die Audioausgänge paarweise den vorderen und hinteren Kanälen zuzuweisen, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste]-[Umschalttaste] gedrückt und wählen Sie einen Audioausgang.

Metronome-Seite

Auf der **Metronome**-Seite kann eine Reihe von Einstellungen für die Verwendung eines Metronoms vorgenommen werden.

Mode

Aktiviert/Deaktiviert das Metronom oder versetzt es in den **Count In**-Modus.

Accent

Der erste Schlag jedes Takts wird akzentuiert.

Level

Stellt die Lautstärke des Metronoms ein.

Connections

Ermöglicht die Auswahl eines separaten Stereoausgangs für das Metronom.

General-Seite

- Wenn Sie möchten, dass beim Beenden des Programms das PlugIn-Fenster ohne Abfrage geschlossen wird, aktivieren Sie **Don’t prompt for confirmation when quitting Groove Agent**.

ASIO-Driver-Seite

Wählen Sie den Treiber für Ihre Audio-Hardware im Einblendmenü **ASIO Driver** aus.

Release Driver when Application is in Background

(Treiber freigeben falls Anwendung im Hintergrund) Aktivieren Sie dies, wenn Sie mehrere Audioanwendungen gleichzeitig nutzen.

Input/Output Latency

Die Werte für die Eingangs- und Ausgangslatenz Ihrer Audio-Hardware werden angezeigt. Latenz ist die Zeitdauer, die Ihr System allgemein benötigt, um auf Meldungen/Befehle zu reagieren. Eine hohe Latenz führt zu einer wahrnehmbaren Verzögerung zwischen dem Drücken einer Taste und dem Zeitpunkt, an dem Sie den Ton hören.

Sample Rate

Unter den Latenzwerten können Sie die Samplerate der angeschlossenen Audio-Hardware ändern.

Audio Priority

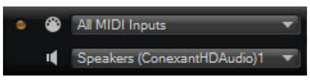
Bestimmt, welcher der Groove Agent-Prozesse bei der Verteilung der Prozessorleistung im Computer Vorrang erhält.

- Im **Normal**-Modus erhalten nicht-audiorelevante Prozesse und Audiowiedergabe etwa gleiche Priorität.
- Im **Boost**-Modus hat Audio Vorrang vor MIDI. Stellen Sie diesen Modus ein, wenn bei der Wiedergabe von Audio- und MIDI-Material Probleme auftreten.

Advanced

Sobald Sie den Treiber ausgewählt haben, öffnen Sie die **Advanced**-Registerkarte, um anzugeben, welche Ein- und Ausgänge verwendet werden sollen, und benennen Sie diese. Öffnen Sie mit dem Schalter **Control Panel** die Systemsteuerung der Audio-Hardware und nehmen Sie die Einstellungen entsprechend den Empfehlungen des Herstellers Ihrer Audio-Hardware vor.

MIDI-Eingang und Audioausgang wählen



Im Einblendmenü für den MIDI-Eingang werden alle MIDI-Geräte angezeigt, die in Ihrem System eingerichtet sind.

- Wählen Sie im Einblendmenü **MIDI input** das MIDI-Gerät aus, das Sie verwenden möchten.

  Die MIDI-Aktivitätsanzeige oben links im Bedienfeld zeigt die am gewählten MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Meldungen an. Die Anzeige leuchtet auf, wenn Note-On-Befehle und Controller-Daten empfangen werden. Auf diese Weise können Sie prüfen, ob Groove Agent und Ihr MIDI-Keyboard mit dem gleichen Eingang des MIDI-Geräts verbunden sind.

Im Einblendmenü für den Audioausgang werden alle verfügbaren Ausgänge des ausgewählten ASIO-Geräts angezeigt.

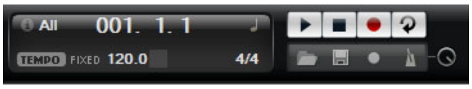
- Um einen Audioausgang als Haupt-Stereokanal des PlugIns auszuwählen, öffnen Sie das Einblendmenü **Audio output**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

ASIO-Driver-Seite auf Seite 383

Scratch Pad

Mit dem Scratch-Pad können Sie MIDI-Dateien im Standard-MIDI-File-Format aufnehmen und wiedergeben. Sie können bestehende MIDI-Dateien laden oder eigene Dateien aufnehmen und diese speichern.



Das Transportfeld enthält Schalter für Wiedergabe, Stop, Aufnahme und Loop-Wiedergabe. In der Anzeige werden die Songposition, das Tempo und die Taktart der MIDI-Datei angezeigt. Darüber hinaus steht Ihnen hier ein Metronom zur Verfügung, das Sie während der Aufnahme oder beim Üben verwenden können.

Das Scratch-Pad kann mehrspurige MIDI-Dateien wiedergeben, die auf allen 16 MIDI-Kanälen senden.

Transportschalter

Wiedergabe

Klicken Sie auf den **Play**-Schalter, um die Wiedergabe der MIDI-Datei zu starten. Die Wiedergabe beginnt immer an der angezeigten Songposition.

Stop

Klicken Sie auf den **Stop**-Schalter, um die MIDI-Datei an der aktuellen Position anzuhalten. Klicken Sie zweimal darauf, um die Songposition an den Anfang zu bringen.

Aufnahme

Klicken Sie auf den **Record**-Schalter, um die Aufnahme zu starten.

Loop

Aktivieren Sie den **Loop**-Schalter, um die ganze MIDI-Datei geloopt wiederzugeben.

Das Infosymbol

Um zu prüfen, welche MIDI-Datei aktuell geladen ist, fahren Sie mit der Maus über das Infosymbol oben links auf dem Scratch-Pad. In einem Tooltip wird der Name der MIDI-Datei angezeigt.

Songpositionsanzeige

Am Positionsbalken können Sie erkennen, an welcher Position im Song Sie sich befinden. Oberhalb des Balkens wird die Position numerisch angezeigt.

Nachdem eine MIDI-Datei geladen wurde, wird im Display die Gesamtlänge der Datei angezeigt.

- Wenn Sie an eine andere Position im Song springen möchten, ziehen Sie den Balken an die gewünschte Position.
- Um das Zeitformat zwischen **Time** und **Bars** umzuschalten, klicken Sie auf das Symbol oben rechts in der Anzeige.

Tempo und Taktart

Unter der Songpositionsanzeige befinden sich die Felder **Tempo** und **Time Signature**. Hier werden in Groove Agent das Tempo und die Taktart angezeigt. Die dortigen Einstellungen werden vom Scratch Pad und vom Metronom genutzt.

Tempo Track/Fixed

Stellen Sie diesen Parameter auf **Track**, um das ursprüngliche Tempo der MIDI-Datei zu verwenden oder auf **Fixed**, um das Tempo manuell einzugeben.

Tempowert

Dieser Parameter bestimmt das Tempo der MIDI-Datei.

Temposkalierung

Wenn die Option **Tempo Track** ausgewählt ist, ist dieser Parameter verfügbar, mit dem Sie die Wiedergabe relativ zum Originaltempo der MIDI-Datei skalieren können.

Sign

Bestimmt die Taktart. Taktarten können als Brüche mit Zählzeiten pro Takt eingegeben werden.

Performance aufnehmen

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf das Aufnahmesymbol unter dem **Record**-Schalter, um einen Aufnahmemodus zu wählen.
   - Um festzulegen, dass die Aufnahme direkt mit dem Drücken des Aufnahmeschalters beginnt, wählen Sie **Direct**.
   - Um die Aufnahme bei Empfang der ersten MIDI-Note beginnen zu lassen, wählen Sie **MIDI**.
   - Um die Aufnahme nach einem eintaktigen Vorzähler beginnen zu lassen, wählen Sie **Count In 1**.
   - Um die Aufnahme nach einem zweitaktigen Vorzähler beginnen zu lassen, wählen Sie **Count In 2**.
2. Klicken Sie auf den **Record**-Schalter, um die Aufnahme zu starten.

   Während der Aufnahme bewegt sich der Positionsbalken von links nach rechts.
3. Wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind, drücken Sie den **Stop**-Schalter.

WEITERFÜHRENDE LINKS

MIDI-Dateien speichern auf Seite 388

Metronom verwenden

VORGEHENSWEISE

- Um den Wiedergabemodus für das Metronom auszuwählen, klicken Sie auf das Metronomsymbol und wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü:
  - Wenn **On** ausgewählt ist, ist das Metronom eingeschaltet und läuft fortwährend.
  - Wenn **Count In** ausgewählt ist, läuft das Metronom nur während des Vorzählers vor einer Aufnahme.
  - Um das Metronom zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

MIDI-Dateien laden

VORAUSSETZUNGEN

Sie können MIDI-Dateien im Standard-MIDI-File-Format laden (Dateinamenerweiterung `.mid`).

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf den Schalter **Load File** unter den Transportschaltern.
2. Wählen Sie im Dialog die Datei aus, die Sie verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf **Open**, um die MIDI-Datei zu laden.

MIDI-Kanalfilter

Wenn eine mehrspurige MIDI-Datei geladen ist, können Sie alle MIDI-Events oder nur die Events eines bestimmten MIDI-Kanals wiedergeben.

- Um anzugeben, welche Events wiedergegeben werden sollen, klicken Sie auf das Feld **MIDI Channel Filter** rechts neben dem Infosymbol und wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü.

MIDI-Dateien speichern

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf den Schalter **Save File** unter den Transportschaltern.
2. Legen Sie im angezeigten Dialog einen Namen und einen Speicherort für die Datei fest.
3. Klicken Sie auf **Save**, um Ihr aufgezeichnetes Spiel als MIDI-Datei zu speichern.

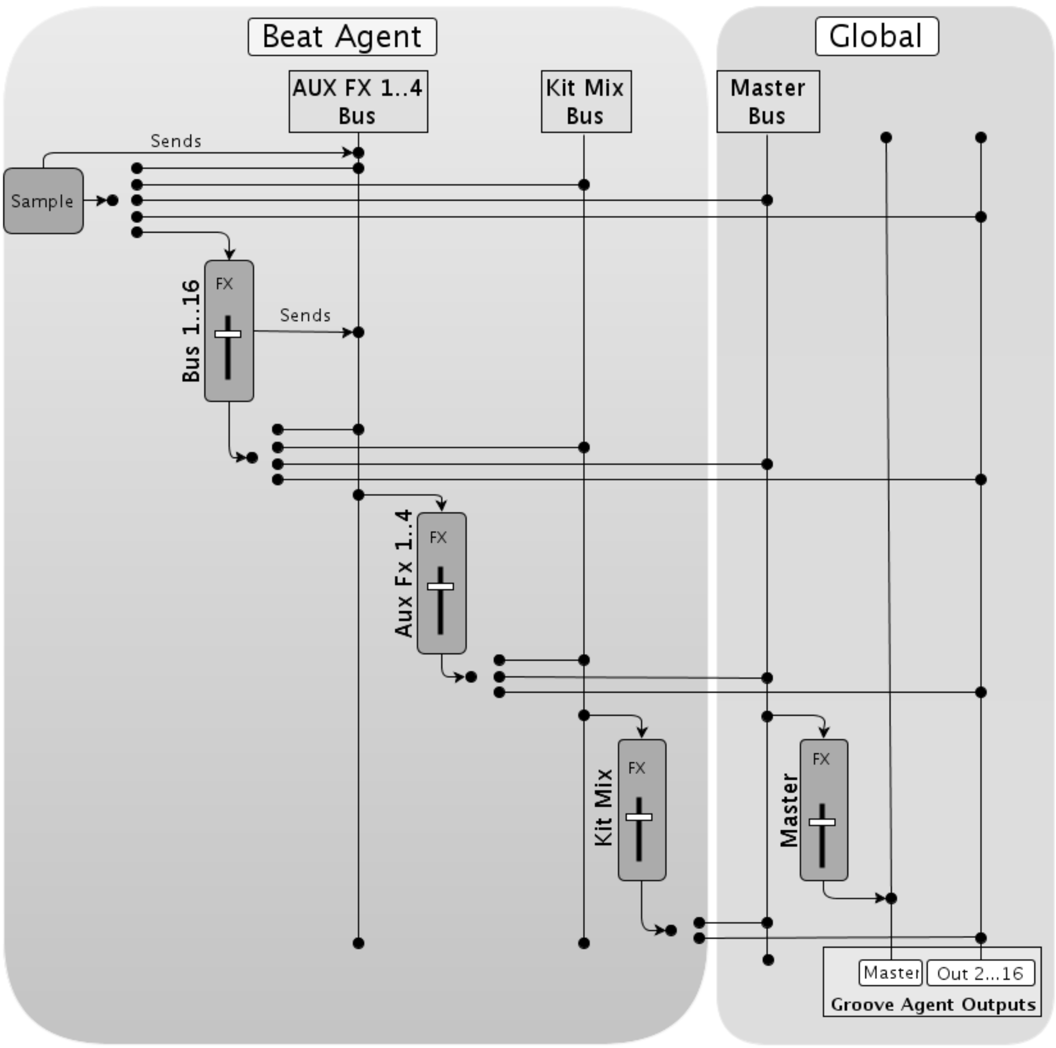
Master Volume



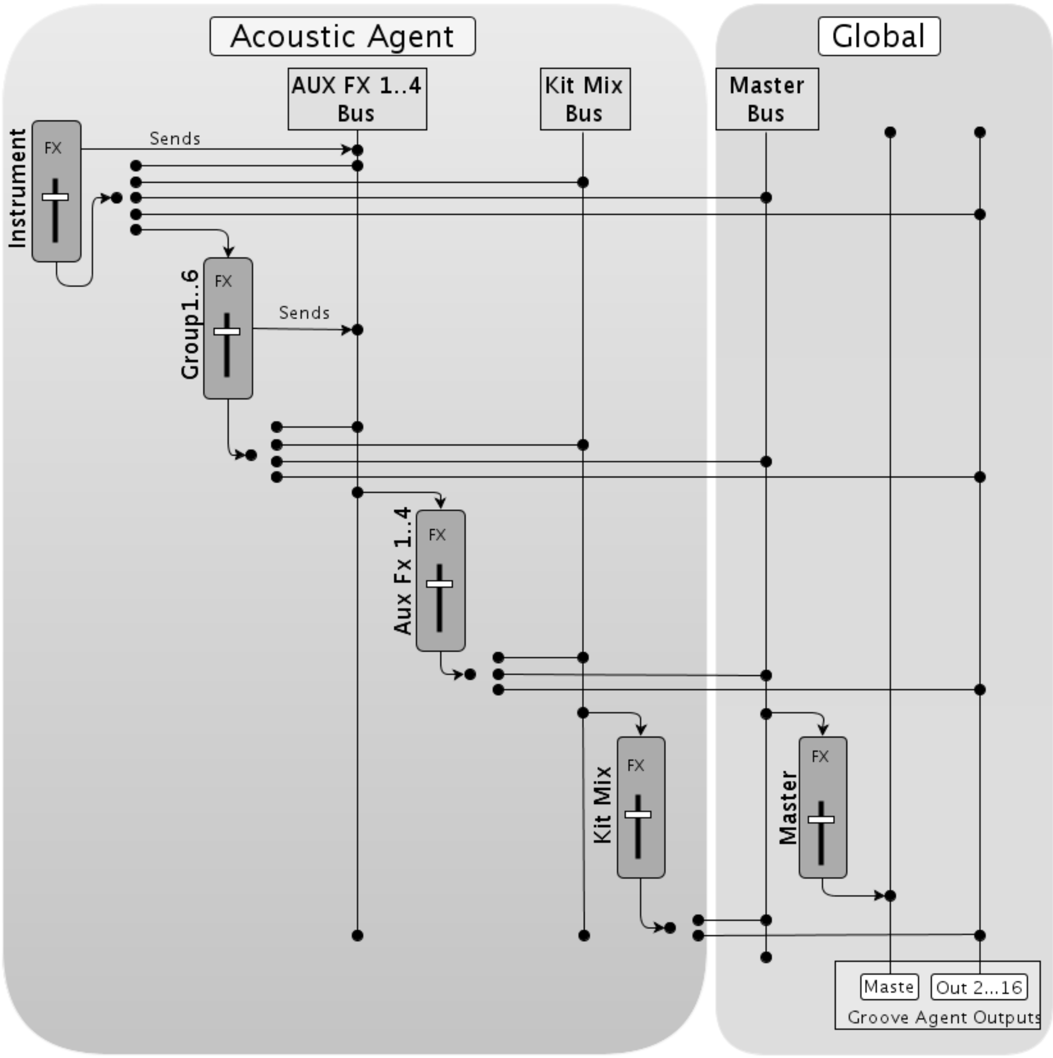
Verwenden Sie den Lautstärkeregler rechts, um die Gesamtlautstärke der Ausgänge der Standalone-Version von Groove Agent einzustellen. Dazu gehören die Lautstärke der Ausgänge von Groove Agent und der Metronomausgabe.

Routing-Diagramme für den Mixer

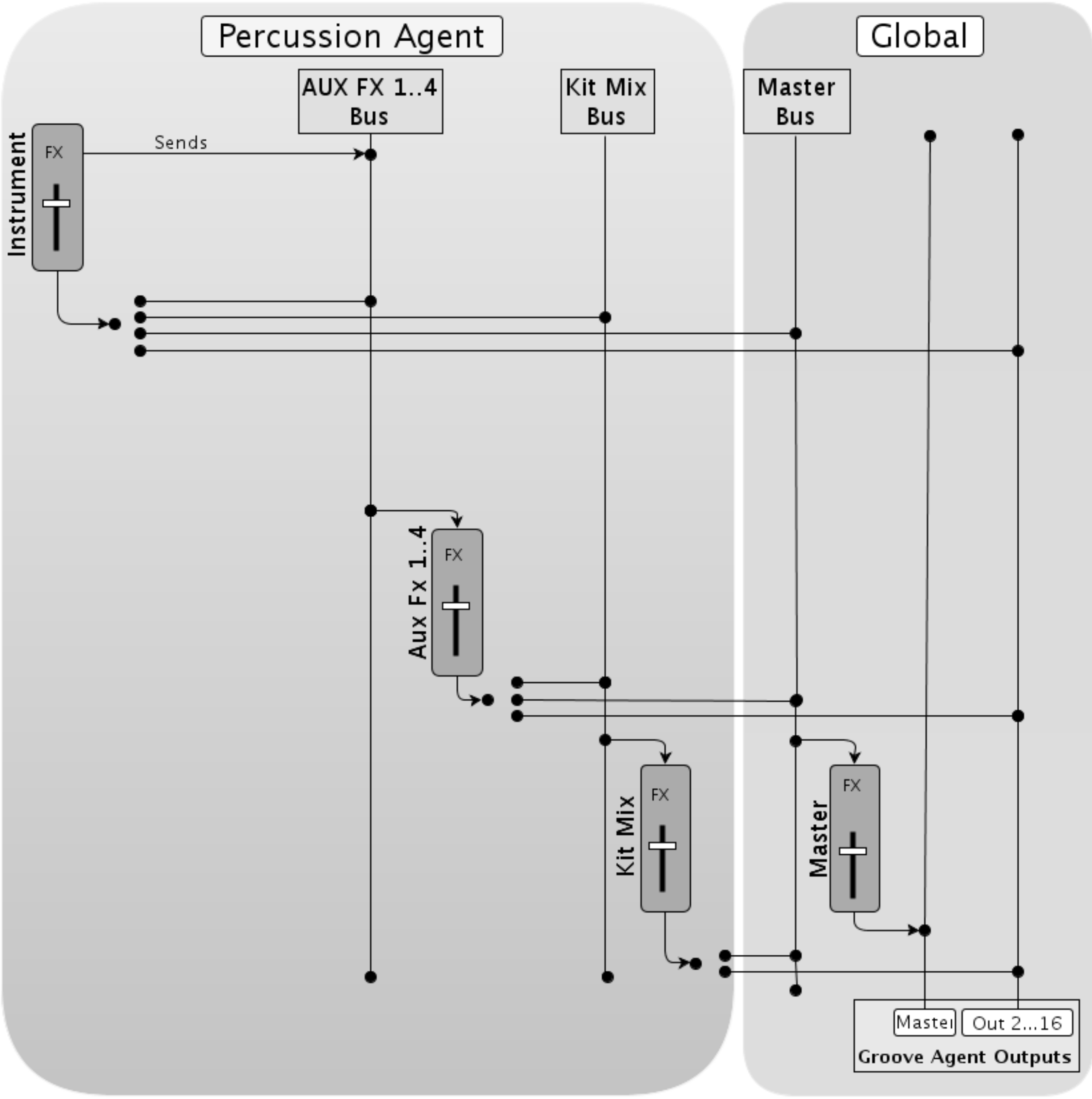
Routing im Beat Agent



Routing im Acoustic Agent



Routing im Percussion Agent



Stichwortverzeichnis

Français

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer,
Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traduction : Gaël Vigouroux

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Table des Matières

Installation et configuration

Bienvenue

Nous vous félicitons et vous remercions d'avoir acheté Groove Agent 4 de Steinberg.

Dans cette quatrième version entièrement revue, votre batterie virtuelle favorite place la barre encore plus haut en termes de qualité, de fonctionnalité et d'authenticité. La bibliothèque de sons a été recréée en totalité pour répondre aux besoins des producteurs de musiques actuelles, tant dans le domaine acoustique qu'électronique. Cette nouvelle version a été enrichie de nombreuses fonctions innovantes destinées à améliorer encore l'architecture qui faisait déjà de Groove Agent un instrument unique en son genre.

Chacune de ces nouvelles fonctions et fonctionnalités est décrite en détail dans ce manuel. Veuillez prendre le temps de vous enregistrer sur MySteinberg pour pouvoir accéder à l'assistance en ligne ainsi qu'à d'autres services exclusifs. N'oubliez pas de consulter la communauté Steinberg officielle sur www.steinberg.net/forum afin de bénéficier de ses conseils et d'une foule d'informations utiles.

Nous espérons que votre tout nouveau studio de batterie vous apportera une inspiration sans limites !

L'équipe Steinberg

Le concept d'agent

Groove Agent 4 associe les capacités de création de trois modules de rythme : Acoustic Agent, Beat Agent et Percussion Agent.

Chacun de ces outils aborde la batterie et le rythme sous un angle différent et vous offre des moyens originaux de créer des rythmes dans un large éventail de styles. Il est même possible d'associer les ressources créatives des différents agents. Les quatre slots des agents vous permettent de mixer et d'utiliser conjointement les sections rythmiques ou de combiner Acoustic Agent et Beat Agent pour concevoir des rythmes hybrides, empreints de modernité.

Conventions typographiques

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches mortes. Certaines de ces touches changent selon le système d'exploitation utilisé. Par exemple, le raccourci clavier par défaut pour Annuler est [Ctrl]-[Z] sous Windows et [Commande]-[Z] sous Mac OS X.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches mortes sont mentionnés dans ce manuel, ils indiquent d'abord la touche morte Windows, selon la formule suivante :

- [Touche morte Win]/[Touche morte Mac]-[Touche]

Par exemple, [Ctrl]/[Commande]-[Z] signifie «appuyez sur [Ctrl] sous Windows ou sur [Commande] sous Mac OS X, puis appuyez sur [Z]».

De même, [Alt]/[Option]-[X] signifie «appuyez sur [Alt] sous Windows ou sur [Option] sous Mac OS X, puis appuyez sur [X]».

Clé USB-eLicenser

Pour utiliser les logiciels Steinberg, il est souvent nécessaire de posséder un périphérique de protection anti-copie appelé clé USB-eLicenser.



La clé USB-eLicenser est un périphérique USB sur lequel sont stockées vos licences logicielles Steinberg. Tous les produits Steinberg protégés de cette manière utilisent le même type de périphérique et il est possible de stocker plusieurs licences sur une seule clé. Les licences peuvent – dans certaines limites – être transférées d'une clé USB-eLicenser à une autre.

Si votre logiciel Steinberg n'est pas fourni avec une clé USB-eLicenser, vous pouvez en acheter une sur la boutique en ligne Steinberg.

Le eLicenser Control Center vous permet d'activer les nouvelles licences et de voir quelles licences sont installées sur votre clé USB-eLicenser. Une fois votre application Steinberg installée, le eLicenser Control Center s'ouvre via le menu Démarrer sous Windows et à partir du dossier Applications sous Mac OS X.

Si vous utilisez d'autres produits Steinberg protégés contre la copie, vous souhaiterez probablement transférer toutes les licences de vos applications sur une même clé USB-eLicenser, afin de n'utiliser qu'un seul port USB de votre ordinateur. Reportez-vous à l'Aide du eLicenser Control Center pour obtenir de plus amples informations sur le transfert des licences d'une clé USB-eLicenser à une autre.

Configuration minimale

Votre ordinateur doit au minimum bénéficier de la configuration suivante :

Mac OS X	Windows
Mac OS X Version 10.8/10.9* Processeur Intel double-cœur Interface audio compatible CoreAudio Application hôte compatible VST 3 ou AU pour l'utilisation de Groove Agent en tant que plug-in	Windows 7/Windows 8* Processeur double-cœur Intel ou AMD Interface audio compatible Windows** Application hôte compatible VST 3 ou VST 2 pour l'utilisation de Groove Agent en tant que plug-in
4 Go de RAM 10 Go d'espace disque disponible Résolution d'affichage de 1280 x 800 pixels Lecteur DVD ROM double couche Clé USB-eLicenser (non fournie) Connexion Internet pour l'installation, l'activation, la configuration du compte et l'enregistrement personnel/du produit.	
*Version 32 et 64 bits du programme en natif. **Interface audio compatible ASIO recommandée pour une faible latence.	

Lancement de l'installation via Start Center

À partir de l'application Start Center, vous pouvez facilement installer votre programme et découvrir le contenu de la boîte du produit.

- Si votre logiciel Steinberg vous a été fourni avec un support d'installation, Start Center se lance automatiquement quand vous insérez ce disque dans le lecteur CD/DVD de votre ordinateur, à condition que la fonction autorun ait été activée.
- Si vous avez téléchargé votre logiciel Steinberg depuis Internet, Start Center se lance quand vous double-cliquez sur le fichier téléchargé.

À NOTER

Le programme d'installation vous permet d'enregistrer les fichiers de contenus sur un autre disque dur que celui sur lequel se trouvent les fichiers du programme.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans Start Center, sélectionnez la langue de votre choix.
2. Cliquez sur **Installer**.
3. Suivez les instructions à l'écran.

Lancement de l’installation manuellement

Si vous ne souhaitez pas installer le programme via Start Center, vous pouvez l’installer manuellement.

- Sur les systèmes Windows, double-cliquez sur le fichier «Setup.exe» et suivez les instructions indiquées à l’écran.
- Sur les systèmes Mac OS X, double-cliquez sur le fichier «Groove Agent.mpkg» et suivez les instructions indiquées à l’écran.

Comment nous contacter

Cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit de l’interface pour accéder à un menu local qui vous permet d’accéder à des informations supplémentaires et à une aide.

- Ce menu contient des liens vers différentes pages Web du site de Steinberg. Sélectionnez un lien pour ouvrir la page correspondante. Les pages Web vous donnent accès à une assistance technique, à des informations sur la compatibilité, à des réponses aux questions fréquentes, à des liens vers les nouveaux pilotes, etc.
- Pour ouvrir le mode d’emploi, sélectionnez **Help**.
- Dans le menu, vous trouverez également une option pour l’enregistrement de votre produit.

  En tant qu’utilisateur enregistré, vous bénéficiez d’une assistance technique, d’offres exclusives telles que des mises à jour ou des mises à niveau du logiciel, et de bien plus encore.

Configuration

Les sections suivantes décrivent l’utilisation du plug-in Groove Agent dans différentes applications hôtes.

À NOTER

Groove Agent peut également être utilisé en mode autonome.

Configuration de Groove Agent en tant qu'instrument VST

Les stations de travail Steinberg offrent deux moyens de travailler avec des instruments VST : le rack d'instruments VST et les pistes d'instruments.

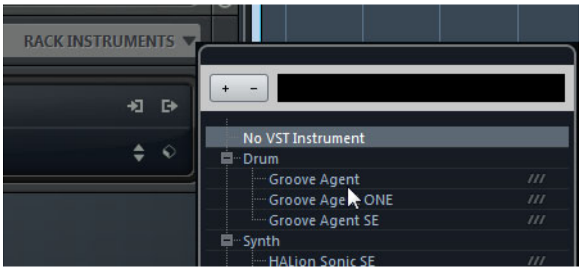
Accéder à Groove Agent via le Rack d'instruments VST

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez correctement configuré votre station de travail Steinberg, de même que votre matériel MIDI et audio, et la station de travail reçoit les données MIDI provenant de votre clavier MIDI externe.

PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez **Périphériques > VST Instruments**.
2. Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur le bouton **Ajouter instrument de rack** et sélectionnez **Groove Agent**.



Vous devez alors indiquer si vous souhaitez ou non créer une piste MIDI qui sera connectée à l'instrument VST.

3. Cliquez sur **Créer**.

RÉSULTAT

Groove Agent se charge, s'active et son interface apparaît. La piste MIDI correspondante est ajoutée à la liste des pistes. La sortie de cette piste est routée sur Groove Agent.

À NOTER

Si vous souhaitez utiliser Groove Agent dans une autre application hôte VST, veuillez vous reporter à la documentation de l'application en question.

Accéder à Groove Agent via une piste d'instrument

PROCÉDÉR AINSI

1. Voici comment ajouter des pistes d'instruments dans la station de travail audio-numérique de Steinberg :
   - Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
   - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur le bouton **Ajouter piste d'instrument**.

   La boîte de dialogue **Ajouter piste d'instrument** apparaît.
2. Dans le menu local **Instrument**, sélectionnez **Groove Agent**.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste** pour créer la piste d'instrument.
4. Cliquez sur le bouton **Éditer instrument** dans l'Inspecteur pour accéder à l'interface de Groove Agent.

RÉSULTAT

Groove Agent est configuré en tant qu'instrument VST dans votre station de travail. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des instruments VST, veuillez vous reporter au mode d'emploi de votre station de travail.

Sélection des sorties

Groove Agent se charge par défaut avec une configuration de sorties stéréo. Cependant, vous pouvez utiliser des sorties supplémentaires dans la station de travail Steinberg. Ceci vous permet de router tous les slots de kits sur des voies dédiées dans la MixConsole.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour que les sorties soient disponibles, ouvrez la fenêtre **VST Instruments**.
2. Cliquez sur le bouton **Activer les sorties** pour l'instrument.
3. Activez les sorties que vous souhaitez utiliser.

RÉSULTAT

La station de travail Steinberg ajoute automatiquement une voie de sortie pour chaque sortie supplémentaire dans la MixConsole.

Utilisation de Groove Agent dans une application compatible AU

Vous pouvez utiliser Groove Agent dans une application hôte AU telle que Logic, par exemple. La version AU de Groove Agent s'installe dans votre dossiers de plug-ins AU et permet à Groove Agent de fonctionner dans un environnement AU sans aucune perte de performances, ni incompatibilités.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour Logic Pro, ouvrez la console Track Mixer et sélectionnez le canal d'instrument que vous souhaitez utiliser.
2. Cliquez dans le champ **I/O** et sélectionnez **AU Instruments > Steinberg > Groove Agent**.
3. Sélectionnez l'une des configurations de canaux disponibles.

RÉSULTAT

Groove Agent est maintenant chargé en tant qu'instrument AU.

Utilisation de l'instrument en tant qu'application autonome

Il est possible d'utiliser Groove Agent en tant qu'application autonome sans passer par une application hôte. Le cas échéant, vous pouvez directement connecter l'instrument sur votre interface audio.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation de la version autonome du plug-in à la page 584

Introduction

Vue d’ensemble de la fenêtre

L’interface de l’application se présente dans une fenêtre de taille fixe.



Cette fenêtre se divise en plusieurs sections :

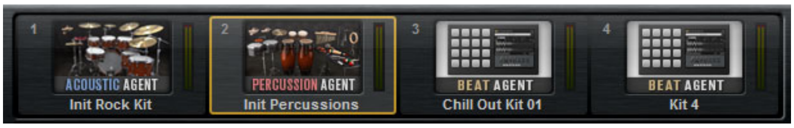
- La section des fonctions du plug-in figure en haut de l’interface.
- La section des slots de kits et le rack de kits se trouvent sous la section des fonctions du plug-in.
- La section des pads se trouve à gauche.
- L’écran d’édition à droite. Il contient les pages **Load**, **Edit**, **Mixer** et **Options**.
- En bas de l’interface, vous pouvez afficher un clavier.
- Si vous utilisez Groove Agent en version autonome, vous trouverez plusieurs fonctions spécifiques dans une section supplémentaire située en haut de l’interface de l’application.

À propos des kits, des préréglages et des contenus de Groove Agent ONE

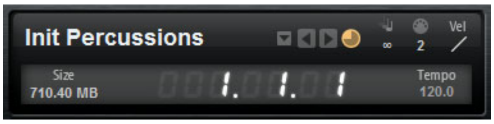
Kits

Les kits contiennent toutes les informations nécessaires sur le kit ou la boucle tranchée et sur les effets d'insert utilisés sur la voie de la console de mixage. Les kits peuvent également intégrer des patterns MIDI.

Les kits peuvent être enregistrés et chargés via le rack de kits ou la section des slots de kits.



Rack de kits



Section des slots de kits

Kits de boucle tranchée

Au lieu de patterns MIDI, les kits de boucle tranchée contiennent la phrase MIDI nécessaire à la lecture de la boucle. En dehors de cette différence, les kits de boucle tranchée sont identiques à des kits normaux, c'est-à-dire qu'ils peuvent intégrer des effets d'insert, etc.

Préréglages du plug-in (préréglages VST)

Un préréglage du plug-in contient toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in. Il englobe les quatre kits, les patterns MIDI et tous les effets d'insert et auxiliaires. Tous ces paramètres s'enregistrent également avec le projet dans votre application hôte.

Contenus de Groove Agent ONE

Groove Agent permet de charger des préréglages de Groove Agent ONE. Ces préréglages peuvent être chargés, au choix, en tant que kits dans le rack de kits ou la section des slots de kits, ou en tant que préréglages du plug-in via le menu de gestion des préréglages situé dans l'en-tête du plug-in.

Quand vous chargez un préréglage de Groove Agent ONE dans le plug-in, ses paramètres globaux se configurent sur leurs valeurs par défaut.

Quand vous chargez un préréglage en tant que kit, tous les paramètres globaux du plug-in sont conservés.

À NOTER

Les préréglages de Groove Agent ONE sont toujours accompagnés de l'icône d'un préréglage du plug-in dans la MediaBay, même quand ils sont affichés dans la fenêtre de chargement des préréglages.

Fichiers de contenus et structure de dossiers

Groove Agent est fourni avec une myriade de sons prêts à l'emploi. Tous sont protégés en écriture. Vous pouvez éditer ces fichiers une fois qu'ils ont été chargés, mais vos éditions ne s'enregistrent pas dans les fichiers d'usine.

Pour enregistrer les modifications apportées aux contenus d'usine, enregistrez les fichiers sous un nouveau nom. Ces fichiers portent l'extension `.vstpreset` et sont référencés en tant que contenus utilisateur. Comme les contenus d'usine, ils peuvent être classés dans des catégories et faire l'objet de recherches.

Les contenus utilisateur sont enregistrés dans une structure de dossiers prédéfinie sur votre disque dur. Vous pouvez créer des sous-dossiers au sein de cette structure pour faciliter le transfert et l'échange de contenus.

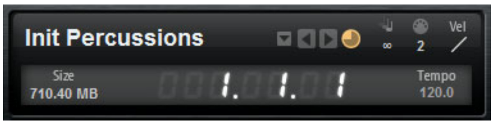
Gestion des sons

Chargement des kits

Il existe plusieurs moyens de charger des kits :

- Par glisser-déplacer depuis le Explorateur Windows/Finder Mac OS.
- Via le menu contextuel du rack de kits.
- En cliquant sur le bouton **Load Kit** (charger un kit) situé à droite du nom du kit dans la section des slots de kits.
- Via la **MediaBay** ou le **Browser**

Slot de kit



Cette section indique le nom du kit chargé. Elle contient également les commandes globales suivantes :

Bouton de chargement

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des kits disponibles.

Vous pouvez également accéder à cette liste en cliquant sur le nom du kit. Faites un clic droit sur le nom du kit pour ouvrir son menu contextuel.

Load Previous/Next Kit

Cliquez sur ces boutons pour charger le kit précédent/suivant dans la liste des kits disponibles.

Load Kit with Patterns

Activez ce bouton pour faire en sorte que les kits soient toujours chargés avec leurs patterns.

Size

Indique la taille totale des échantillons chargés.

Polyphony

Permet de configurer la polyphonie du kit.

MIDI Channel

Détermine le canal MIDI du kit.

Témoin d'entrée MIDI

Le symbole MIDI clignote quand des signaux MIDI entrants sont détectés.

Velocity Curve

Détermine la configuration de la courbe de réponse à la vélocité du kit. Vous pouvez ainsi adapter le kit à votre contrôleur MIDI externe ou à votre style de jeu.

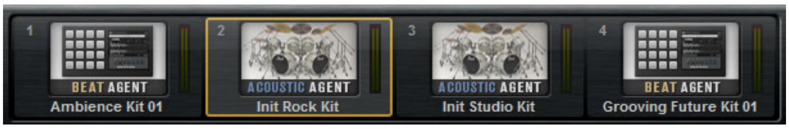
Compteur de position dans le morceau

Le compteur de position dans le morceau indique la position actuelle dans le morceau en mesures, temps et doubles croches. Quand vous activez le bouton **Play** dans Groove Agent, le compteur de position dans le morceau démarre toujours à 1.0.0.0 et défile jusqu'à ce que vous cliquiez sur stop.

Affichage du tempo

L'affichage du tempo situé à côté du compteur de position indique le tempo de l'application hôte.

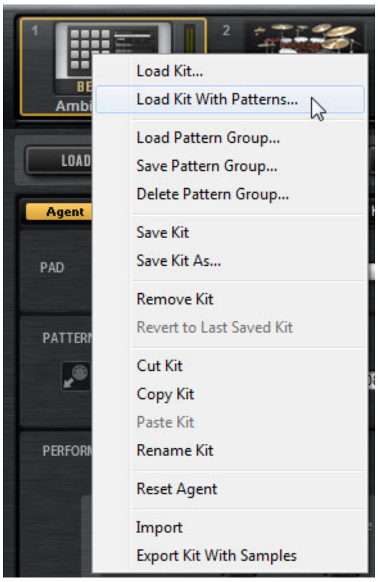
Rack de kits



Le rack de kits se trouve à droite de la section du slot de kit. Il offre un aperçu des kits chargés et de leurs agents correspondants, et permet de procéder à certaines éditions sur le kit sélectionné via le menu contextuel.

- Pour sélectionner un kit, cliquez dessus.

Menu contextuel du kit



Load Kit

Permet d'ouvrir un menu local qui regroupe les kits disponibles. Double-cliquez sur un kit pour le charger.

Load Kit With Patterns

Permet de charger un kit avec ses patterns MIDI, s'il en contient.

Load Pattern Group

Permet de charger un ensemble prédéfini d'assignations de fichier MIDI et de paramètres de lecture pour les 16 pads du groupe sélectionné.

Save Pattern Group

Permet d'enregistrer les 16 pads du groupe actuel avec leurs paramètres dans un groupe de patterns.

Delete Pattern Group

Permet de supprimer un groupe de patterns.

Save Kit

Permet d'enregistrer le kit. Quand vous essayez de remplacer des contenus d'usine protégés en écriture, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet d'enregistrer le kit édité sous un nouveau nom.

Save Kit As

Permet d'enregistrer le kit sous un nouveau nom.

Remove Kit

Permet de supprimer du slot le kit et ses patterns.

Revert to Last Saved Kit

Permet de revenir au kit qui était chargé dans le slot à l'origine. Si le kit avait été chargé sans patterns, seul le kit sera chargé (sans patterns).

Cut Kit

Permet de copier le kit avec ses patterns en le supprimant du slot.

Copy Kit

Permet de copier le kit avec ses patterns.

Paste Kit

Permet de coller le kit copié dans le slot. Si le slot contient déjà un kit, celui-ci est remplacé.

Rename Kit

Permet de renommer le kit.

Reset Agent

Permet de charger le préréglage `Init` de l'agent.

Import

Permet d'importer des fichiers MPC et GAK.

Export Kit With Samples

Permet d'exporter le kit avec ses échantillons.

À NOTER

Les échantillons qui font partie de contenus protégés, tels que les contenus VST Sound, ne peuvent pas être exportés.

Gestion et chargement des fichiers

Dans la page **Load**, vous pouvez alterner entre la **MediaBay** et l'explorateur (**Browser**). Ceux-ci vous permettent de gérer, parcourir, charger et pré-écouter les différents types de fichiers.

La **MediaBay** vous donne accès aux préréglages, notamment aux multis et aux kits.

Depuis le **Browser**, vous pouvez accéder à des échantillons et à des préréglages. Le **Browser** affiche également les échantillons compris dans les contenus VST Sound.

- Pour afficher la **MediaBay** ou le **Browser**, cliquez sur les boutons correspondants dans la page **Load**.

Gestion des fichiers à l'aide de la MediaBay

C'est dans la section supérieure de la **MediaBay** que vous définissez les sons que vous recherchez. La section inférieure affiche les résultats obtenus.



- Pour ajuster la taille des deux sections, faites glisser la ligne de séparation située en haut de la liste de résultats.

Utilisation de filtres

Filtre de catégorie

Vous pouvez configurer les colonnes d'attributs pour filtrer la liste de résultats en utilisant jusqu'à trois critères. Les attributs standard sont **Style** et **Sub Style** (sous-style).

Seuls les fichiers qui répondent aux critères de filtrage s'affichent dans la liste de résultats.

- Pour configurer le filtre, cliquez sur des valeurs spécifiques dans les colonnes.
- Pour affiner le filtrage, sélectionnez d'autres valeurs dans d'autres colonnes.
- Pour utiliser des critères de recherche différents, cliquez sur l'en-tête d'une colonne et sélectionnez un autre attribut dans le sous-menu.

Filtrer les Instrument Sets

Servez-vous du menu local **Select Content Set** (sélectionner un ensemble de contenus) pour rechercher uniquement un ensemble de contenus spécifiques. Par défaut, la recherche porte sur tous les ensembles de contenus installés.

Liste de résultats

La liste de résultats regroupe tous les fichiers qui répondent aux critères du filtre de catégorie.



Text Search (recherche textuelle)

Dans le champ de recherche textuelle qui se trouve dans la barre d'outils de la liste de résultats, vous pouvez saisir une partie du nom ou l'un des attributs du préréglage que vous recherchez. La liste de résultats est immédiatement actualisée et la section de recherche par catégorie située au-dessus affiche toutes les catégories qui contiennent des préréglages dont le nom correspond.

Pour réinitialiser le filtre textuel de résultats, cliquez sur le bouton **Reset** situé à côté du champ de recherche.

Filtres d'affichage

La barre d'outils offre deux boutons de filtrage qui permettent de choisir les types de préréglages à afficher : des multis ou des kits. Dans la liste de résultats, l'icône correspondante est affichée à gauche du nom du préréglage.

Rating filter (filtre de note)

Vous pouvez limiter les résultats d'après les notes attribuées aux préréglages. Servez-vous du curseur de note pour définir la note minimale.

Filtre de contenus

Les boutons de filtrage des contenus vous permettent au choix d'afficher tous les préréglages, uniquement les préréglages d'usine ou uniquement vos préréglages utilisateur.

Colonnes

Les colonnes montrent toutes les valeurs d'attribut des préréglages qui correspondent aux critères de filtrage que vous avez configurés dans la section supérieure.

Configuration des colonnes de résultats

Vous pouvez sélectionner les colonnes d'attributs à afficher en cliquant sur le bouton **Set up Result Columns** (configuration des colonnes de résultats) dans la barre d'outils.

Results Counter

Le nombre de préréglages qui correspondent aux critères de filtrage est indiqué à droite de la barre d'outils.

Configuration de la liste de résultats

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur le bouton **Set up Result Columns** (configuration des colonnes de résultats) situé dans le coin supérieur droit de la liste de résultats et activez les entrées souhaitées. Les nouveaux attributs sont ajoutés à droite de la liste.
- Pour réorganiser les colonnes de la liste de résultats, faites glisser leurs en-têtes aux endroits souhaités.
- Pour modifier l'ordre de tri des entrées de la liste, cliquez sur un en-tête de colonne. Le triangle figurant dans l'en-tête de la colonne indique le sens de tri.

Chargement de kits dans des slots

Il existe plusieurs moyens de charger un kit dans le slot d'agent sélectionné :

- Sélectionnez le slot dans lequel vous souhaitez charger le kit, puis double-cliquez sur le kit dans la liste de résultats.
- Faites glisser un kit depuis la liste de résultats sur un kit du rack de kits ou sur un slot de la section des slots de kits.

  Si un kit était déjà chargé, il sera remplacé par le nouveau kit.
- Faites un clic droit sur le kit dans la liste de résultats et sélectionnez **Load Kit** (charger le kit) dans le menu contextuel.

Importation de préréglages

Vous pouvez importer des préréglages à partir de n'importe quel emplacement de fichier à l'aide du Explorateur Windows/Finder Mac OS.

PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez le préréglage dans le Explorateur Windows/Finder Mac OS.
2. Faites-le glisser dans la **MediaBay**.

RÉSULTAT

Les préréglages importés sont copiés dans votre dossier utilisateur.

Édition des attributs des préréglages

Les préréglages peuvent être caractérisés par un ensemble prédéfini d'attributs.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans la section **New Preset Attributes** (nouveaux attributs de préréglage) de la boîte de dialogue **Save**, cliquez dans le champ de la valeur d'attribut que vous souhaitez définir.

   Selon l'attribut concerné, un menu ou une boîte de dialogue apparaît.

2. Sélectionnez une valeur.

   Les valeurs d'attribut sont directement inscrites dans les fichiers de préréglage correspondants.

   À NOTER

   Si vous modifiez les attributs de préréglages d'usine protégés en écriture, ces modifications seront uniquement enregistrées dans la base de données de la **MediaBay**, et non dans les fichiers des préréglages eux-mêmes.

Attributs disponibles

Les attributs de médias et les attributs musicaux prédéfinis peuvent être configurés dans la liste de résultats et dans la boîte de dialogue **Save** (enregistrer).

Attributs de médias

Nom

Vous pouvez éditer le nom des préréglages utilisateur via le menu contextuel. Pour tous les autres éléments, cet attribut n'est là qu'à titre informatif.

Rating (note)

Faites glisser pour définir la note.

Comment (commentaire)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Content Summary (résumé du contenu)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Write Protection (protection en écriture)

Affichage uniquement, utilisez le menu contextuel pour ajouter une protection.

Library Name (nom dans la bibliothèque)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Library Manufacturer (éditeur de la bibliothèque)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Author (auteur)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Attributs musicaux

Category (catégorie)

Cliquez pour sélectionner.

Sub Category (sous-catégorie)

Cliquez pour sélectionner.

Style

Cliquez pour sélectionner.

Sub Style (sous-style)

Cliquez pour sélectionner.

Character (caractère)

Cliquez pour ouvrir un éditeur.

Tempo

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Bars & Beats (mesures et temps)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Signature

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Key (tonalité)

Cliquez pour sélectionner.

GM Sound (son GM)

Cliquez pour sélectionner.

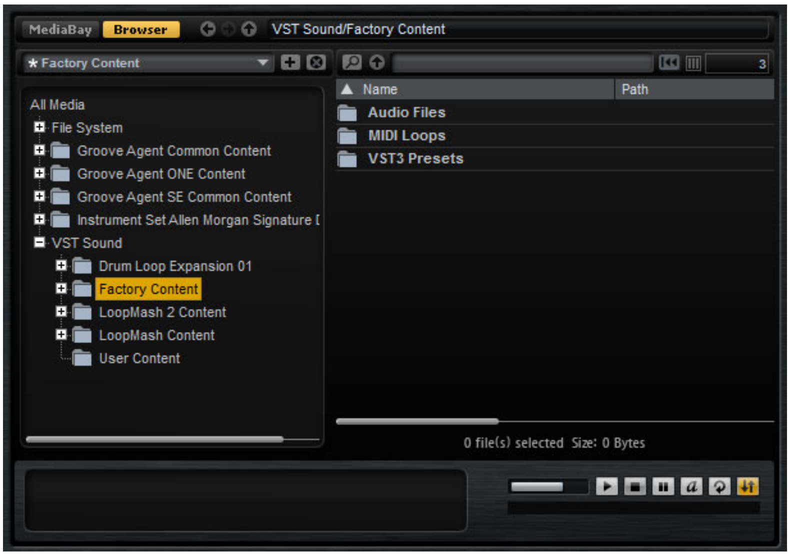
Suppression des préréglages utilisateur

- Pour supprimer un préréglage utilisateur, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Delete** dans le menu contextuel.

À NOTER

Les préréglages d’usine ne peuvent pas être supprimés.

Chargement de fichiers au moyen de l'explorateur



Dans le **Browser**, vous pouvez rechercher et charger les fichiers suivants :

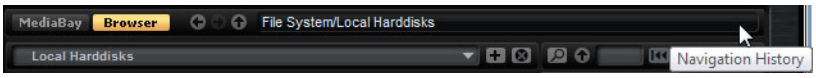
- Les échantillons enregistrés sur le système de fichiers ou compris dans les kits chargés.

  À NOTER

  Seuls les kits Beat Agent permettent de charger des échantillons.

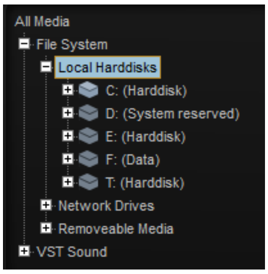
- Les multis et les kits.

Section du chemin d'accès



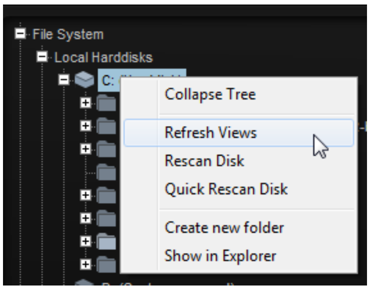
- Pour passer d'un emplacement récent à l'autre, cliquez sur les boutons **Previous/Next Location** (emplacement précédent/suivant).
- Pour accéder au dossier parent dans l'arborescence d'emplacements, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder** (parcourir le dossier parent).
- Le champ de chemin d'accès vous indique l'emplacement actuel. Pour définir un nouvel emplacement, saisissez un chemin d'accès ou copiez-en un.
- Pour ouvrir l'historique de navigation, cliquez tout à droite du champ de chemin d'accès.

Arborescence d’emplacements



L’arborescence d’emplacements située à gauche de l’explorateur (**Browser**) vous permet d’accéder à vos échantillons, quel que soit le dossier dans lequel ils se trouvent. Vous pouvez même accéder à des fichiers compris dans des conteneurs VST Sound et des fichiers ISO. Quand vous sélectionnez une entrée de l’arborescence, la liste de résultats à droite affiche les contenus correspondants.

Menu contextuel de l’arborescence d’emplacements



Refresh Views

Permet d’actualiser l’arborescence. Ceci peut s’avérer utile si vous avez ajouté un disque à votre configuration ou créé un nouveau dossier sur votre disque dur.

Rescan Disk

Permet de réanalyser l’élément sélectionné dans l’arborescence. Les fichiers correspondants sont ouverts, leurs informations sont extraites et le fichier de base de données est mis à jour en conséquence.

Quick Rescan Disk

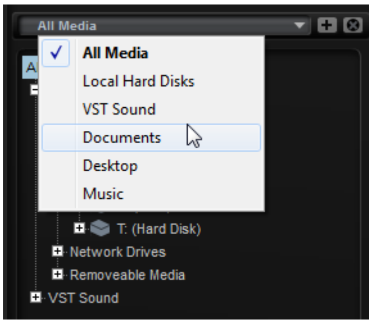
Permet de réanalyser uniquement les dossiers qui ont été modifiés depuis la dernière analyse.

Show in Explorer (Win)/Reveal in Finder (Mac)

Permet d’ouvrir l’emplacement du fichier sélectionné dans votre système.

Emplacements

Les emplacements sont les dossiers ou répertoires de votre système qui contiennent les fichiers de médias. En configurant les emplacements, vous pouvez organiser les fichiers proposés dans la liste de résultats en fonction du contexte.



La zone de texte située au dessus de l'arborescence vous indique le nom du dossier sélectionné. Quand ce nom est précédé d'un astérisque, c'est que le dossier n'a pas encore été enregistré en tant qu'emplacement.

Gestion des emplacements

- Pour ouvrir la liste des emplacements favoris, cliquez dans la zone de texte.
- Pour ajouter le dossier actuel aux emplacements favoris, cliquez sur le bouton **Add Selected Media Node as Favorite Location**.

  Vous pouvez garder le nom de votre emplacement ou lui attribuer un nouveau nom.
- Pour supprimer l'emplacement actuel de la liste, cliquez sur le bouton **Remove Favorite Location**.

Liste de résultats

La liste de résultats montre les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. Elle affiche tous les fichiers pouvant être lus par Groove Agent, notamment les préréglages VST et les échantillons. Les colonnes de la liste de résultats indiquent des informations telles que le nom du fichier et son chemin d'accès, mais vous pouvez également ajouter des colonnes correspondant à différents attributs.

La liste de résultats vous montre également les sous-dossiers du dossier sélectionné quand celui-ci en contient, mais elle ne vous permet pas de voir les fichiers compris dans ces sous-dossiers. Pour afficher le contenu d'un sous-dossier, sélectionnez-le.

Navigation dans la liste de résultats

- Pour ouvrir un dossier ou un emplacement, double-cliquez dessus dans la liste de résultats.

  Quand vous double-cliquez sur un préréglage, son contenu s'affiche.

- Pour monter d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder**.

Lancer une recherche textuelle

Vous pouvez limiter le nombre de résultats obtenus dans la liste de résultats en utilisant la fonction de recherche textuelle. Cette fonction vous permet par exemple de trouver des fichiers en lançant une recherche sur leurs noms. Pour ce qui est des préréglages, la recherche peut également porter sur des attributs. Le champ de valeur situé dans le coin supérieur droit vous indique le nombre de fichiers retenus à l'issue de la recherche.

- Pour effacer le champ de recherche textuelle, cliquez sur le bouton **Clear Filter Text**.

Recherche de fichiers sur votre système

Au lieu de rechercher des fichiers dans la liste de résultats telle qu'elle est affichée, vous pouvez lancer une recherche textuelle afin de trouver des fichiers situés sur vos disques durs ou dans l'archive VST Sound.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'emplacement que vous souhaitez utiliser comme point de départ pour votre recherche.

   Plus un emplacement se trouve à un niveau hiérarchique élevé, plus la recherche risque de durer longtemps. Il n'est donc pas recommandé de lancer une recherche sur tout un disque dur.

2. Dans le coin supérieur gauche de la liste de résultats, cliquez sur le bouton **Search Location Content** (emplacement de recherche)  et saisissez le texte que vous souhaitez rechercher dans la zone de texte.

3. Facultatif : en cliquant sur le bouton à droite du champ de recherche, vous pouvez cibler la recherche sur les échantillons ou les kits, ou choisir de rechercher tous les types de contenus.

4. Pour lancer la recherche, appuyez sur [Retour] ou cliquez sur le bouton **Search/Stop Search** (lancer/stopper la recherche) situé à droite du champ de recherche.

   Les fichiers qui répondent aux critères de la recherche s'affichent dans la liste de résultats.

   À NOTER

   Le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste est 10 000.

5. Double-cliquez sur un résultat pour l'afficher dans l'arborescence des emplacements.

Section de pré-écoute et d'informations sur les fichiers



Section d'informations sur les fichiers

Elle indique les informations suivantes sur l'échantillon actif : durée, canaux, résolution et fréquence d'échantillonnage. Quand le fichier contient des informations sur la note de référence, la tonalité et la plage de vélocité de l'échantillon, celles-ci sont également indiquées ici.

Section de pré-écoute

Vous pouvez écouter les échantillons à l'aide des commandes de la section Preview (pré-écoute).

Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lance la lecture de l'échantillon actif.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début de l'échantillon.

Pause

Met la lecture en pause. Cliquez à nouveau pour reprendre la lecture.

Auto Play

Lance automatiquement la lecture de l'échantillon sélectionné.

Loop Playback

Quand ce bouton est activé, l'échantillon sélectionné est lu en boucle.

Play Position

Indique la position de lecture au sein de l'échantillon. Pour lire l'échantillon à un autre endroit, cliquez sur le curseur à l'emplacement souhaité ou faites glisser la poignée.

Échantillons manquants

Si vous parcourez les échantillons d'un programme sans pouvoir les charger ni les écouter, c'est peut-être qu'ils ont été déplacés ou supprimés. Le cas échéant, les infos de l'échantillon indiquent «Sample not found» (échantillon introuvable). Pour remédier à ce problème, chargez à nouveau le programme en veillant à ce qu'aucun échantillon ne manque. Après quoi, enregistrez le programme avec les chemins d'accès restaurés.

LIENS ASSOCIÉS

Recherche des échantillons manquants à la page 499

Chargement de fichiers

- Pour charger dans le pad d'instrument sélectionné l'échantillon actif dans la liste de résultats, utilisez les raccourcis clavier [Retour] ou [L], ou double-cliquez sur le fichier.
- Pour charger les kits sélectionnés, faites-les glisser depuis la liste de résultats dans le slot de kit, le rack de kits ou sur un pad.

À NOTER

Les échantillons présents seront remplacés et les paramètres des sons seront réinitialisés.

Certains types de fichiers ne sont pas pris en charge. Quand c'est le cas, une icône indique que le format de fichier ne peut pas être chargé.

Les kits protégés sont accompagnés d'une icône de verrou qui vous indique que vous ne pouvez pas extraire d'échantillons individuels. Vous pouvez néanmoins charger le kit dans son entier.

Remplacement de l'échantillon actif

Quand vous chargez un échantillon par double-clic ou à l'aide d'un raccourci clavier dans le **Browser**, tous les échantillons du pad sélectionné sont remplacés. Il est néanmoins possible de ne remplacer que l'un des échantillons du pad.

À NOTER

Vous pouvez également remplacer les échantillons des contenus VST Sound d'usine.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans la page **Edit**, sélectionnez l'échantillon que vous souhaitez remplacer.
2. Dans le **Browser**, activez le bouton **Replace Focused Sample** (remplacer l'échantillon actif) situé dans le coin inférieur droit.
3. Dans l'arborescence d'emplacements, accédez au nouvel échantillon et double-cliquez dessus.

RÉSULTAT

L'échantillon actif dans la page **Edit** est remplacé par le nouvel échantillon. Tous les paramètres audio de l'ancien échantillon sont maintenus.

À NOTER

La fonction **Replace Focused Sample** concerne uniquement les échantillons qui sont chargés par double-clic ou à l'aide de raccourcis clavier. Elle ne s'applique pas aux échantillons chargés en glisser-déplacer depuis le **Browser** sur des pads.

Méthodes d'édition courantes

Encodeurs et curseurs

Les encodeurs et les curseurs peuvent être unidirectionnels ou bidirectionnels. La valeur de départ des commandes unidirectionnelles (commandes de niveau, par exemple) est la valeur minimale. La valeur de départ des commandes bidirectionnelles est la valeur centrale. Les valeurs de gauche sont négatives et les valeurs de droite sont positives.

La plupart des méthodes d'édition sont identiques pour les encodeurs et pour les curseurs.

- Pour régler une valeur, cliquez sur un encodeur ou un fader et faites glisser la souris vers le haut ou le bas, ou servez-vous de la molette de la souris.

  Quand vous appuyez sur [Alt]/[Option] tout en cliquant sur un encodeur, un petit fader apparaît. Il vous permet de régler le paramètre.

- Pour bénéficier d'une plus grande précision, appuyez sur [Maj] pendant que vous réglez l'encodeur en le déplaçant ou en utilisant la molette de la souris.

- Pour restaurer la valeur par défaut d'un paramètre, appuyez sur [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur la commande.

Sélection et contrôle de plusieurs paramètres

Pour éditer plusieurs paramètres de pad à la fois, sélectionnez les pads que vous souhaitez éditer.

Si plusieurs pads qui ne sont pas exactement réglés sur les mêmes valeurs sont sélectionnés en même temps, la plupart des commandes s'affichent en rouge. Cela vaut aussi bien pour les encodeurs, que pour les commutateurs, les listes déroulantes, les champs de valeur et les faders textuels.

Par exemple, si vous avez sélectionné trois pads dont les valeurs de fréquence de coupure sont de 1200, 1400 et 2500 Hz, le contour des encodeurs de fréquence indiquera une plage comprise entre 1200 et 2500. Le champ correspondant indique en rouge la valeur du pad actif.

À NOTER

Les commandes plus complexes (les éditeurs d'enveloppe, par exemple) indiquent uniquement les valeurs du pad actif.

Définition des plages de valeurs

Vous pouvez régler la plage de valeurs d’un paramètre en utilisant le contour de l’encodeur. Les valeurs des pads sont réparties sur la nouvelle plage et les écarts de valeurs entre les paramètres sont conservés.

- Pour réduire ou étendre la plage de valeurs, faites glisser le contour.
- Pour régler la limite supérieure de la plage, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] tout en faisant glisser le contour.
- Pour régler la limite inférieure de la plage, maintenez la touche [Alt]/[Option] tout en faisant glisser le contour.

Boutons

Boutons d’activation et de désactivation

Ces commandes n’ont généralement que deux configurations possibles : activée et désactivée. Quand vous survolez un bouton **On/Off** avec le pointeur de la souris, celui-ci change d’apparence afin de vous indiquer que vous pouvez cliquez dessus.

Boutons poussoirs

Les boutons poussoirs ne font que déclencher une action et reviennent ensuite à leur état désactivé. Ces boutons sont souvent utilisés pour ouvrir des menus ou des sélecteurs de fichiers.

Champs de valeur

Il existe plusieurs moyens de définir une valeur :

- Cliquez dans un champ de valeur, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur [Entrée].

  Si la valeur saisie dépasse la plage du paramètre, c’est automatiquement la valeur maximale ou minimale qui est configurée.
- Cliquez dans le champ de valeur et faites glisser la souris vers le haut/bas pour modifier la valeur.
- Survolez un champ de valeur avec le pointeur de la souris et servez-vous de la molette de la souris pour régler cette valeur.
- Pour réinitialiser le paramètre à sa valeur par défaut, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur le champ de valeur.
- Pour définir la valeur à l’aide d’un fader, faites un [Alt]/[Option]-clic sur le champ de valeur.
- Cliquez sur les triangles supérieur/inférieur qui apparaissent à côté du champ.

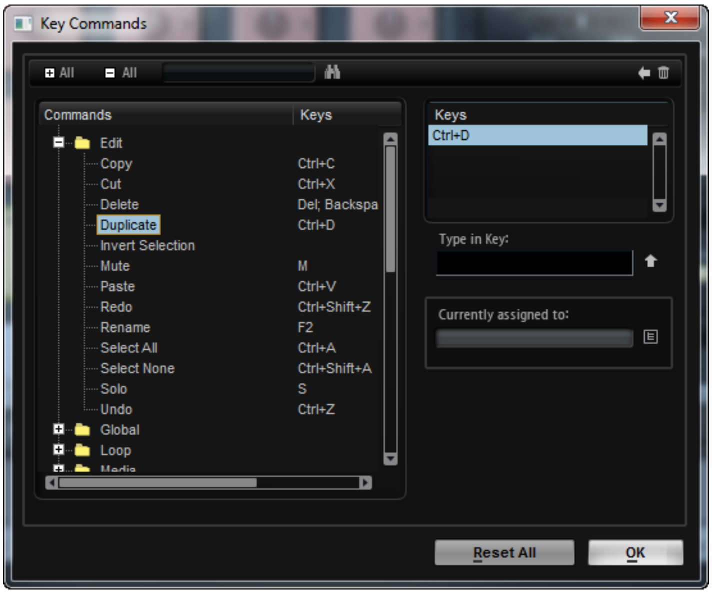
- Vous pouvez également régler les valeurs musicales (plages de touches, touche de référence, etc.) à l'aide de votre clavier MIDI.

  Pour saisir une valeur à l'aide de votre clavier MIDI, double-cliquez sur le champ de valeur, appuyez sur une touche de votre clavier MIDI, et appuyez sur [Retour].

- Pour passer au paramètre suivant, appuyez sur [Tab]. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur [Maj]-[Tab].

  Quand aucun paramètre n'est sélectionné dans la vue active, c'est toujours le premier paramètre qui est sélectionné quand vous appuyez sur [Tab].

Utilisation des raccourcis clavier



- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), ouvrez la page **Options** et cliquez sur le bouton **Key Commands**.

Les commandes sont affichées à gauche, dans une arborescence de dossiers hiérarchisée. Quand vous ouvrez le dossier d'une catégorie, les options et fonctions qu'il contient sont accompagnées des raccourcis clavier qui leur sont assignés.

- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste, saisissez votre raccourci clavier dans le champ **Type in Key**, puis cliquez sur le bouton **Assign** situé à droite de ce champ. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, celle-ci est indiquée dans le champ situé en dessous.

- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la commande correspondante puis son raccourci clavier dans la liste **Keys**. Cliquez ensuite sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille).

- Pour rechercher une fonction spécifique, saisissez son nom dans le champ de recherche situé en haut de la boîte de dialogue et cliquez sur le bouton de recherche (en forme de loupe).

À NOTER

Il est possible d'assigner plusieurs raccourcis clavier à une même fonction.

Préréglages

Groove Agent offre deux types de préréglages : les préréglages de section/module et les préréglages VST. Les préréglages VST contiennent toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in. Les préréglages de section et de module permettent d'enregistrer et de charger la configuration d'un composant spécifique de l'interface de Groove Agent.

Lors de l'installation, les préréglages d'usine sont installés dans un dossier spécialement prévu à cet effet et un dossier utilisateur est créé pour vos préréglages. Les préréglages se gèrent de la même manière dans l'ensemble du programme.

À NOTER

Les préréglages d'usine sont protégés en écriture, mais ils peuvent être remplacés lors de la mise à jour du logiciel. Les préréglages de votre dossier utilisateur ne sont jamais modifiés en cas de mise à jour du logiciel.

À NOTER

Pour plus d'informations sur les préréglages VST, voir le Mode d'emploi de Cubase/Nuendo.

Utilisation des préréglages de section et de module

Les commandes de préréglage sont accessibles depuis de nombreuses fenêtres du programme. Ils s'utilisent toujours de la même manière.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur le bouton **Save** (l'icône de disquette).

  À NOTER

  Vous ne pouvez pas remplacer les préréglages d'usine. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d'usine, enregistrez-le sous un nouveau nom ou dans un nouvel emplacement.

- Pour charger un préréglage, cliquez sur l'icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.
- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille). Notez que les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans l’en-tête de l’interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** situé à côté du champ du nom du préréglage et sélectionnez **Load Preset**.
2. Sélectionnez un préréglage pour le charger. Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermez la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

PROCÉDÉR AINSI

- Dans l’en-tête de l’interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** situé à côté du champ du nom du préréglage et sélectionnez **Save Preset**.

Utilisation des pads

La section **Pad** à gauche montre soit les pads d'instrument, soit les pads de pattern.



- Pour alterner entre les pads d'instrument et les pads de pattern, cliquez sur les boutons correspondants au-dessus des pads.

Commandes de transport



- Pour démarrer ou stopper la lecture du pad sélectionné, servez-vous des commandes correspondantes.
- Pour enregistrer des données MIDI en direct, cliquez sur le bouton **Record**.
- Pour activer le mode Jam, cliquez sur le bouton **Jam Mode**.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement d'événements MIDI en direct à la page 456
Mode Jam à la page 433

Pads d’instrument



La section des pads peut contenir jusqu’à 128 pads répartis dans 8 groupes de 16 pads. Les pads d’instrument permettent de déclencher des sons. Chaque pad est mappé sur une note MIDI qui déclenche l’échantillon associé. Quand des échantillons sont assignés à un pad, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.

Pour changer de groupe, cliquez sur les boutons de groupe qui se trouvent sous les pads. Le bouton du groupe actif est allumé. Quand un ou plusieurs pads d’un groupe contiennent des échantillons, une diode orange est allumée au-dessus du bouton de ce groupe. Quand un pad compris dans un groupe reçoit une note MIDI, une diode verte s’allume.

Par défaut, c’est le groupe 3 qui est activé quand vous ouvrez Groove Agent.

Sous la section des pads, vous trouverez plusieurs boutons. Ceux-ci changent selon les différents agents.

Affichage d’informations sur les pads d’instrument (Beat Agent uniquement)

- En activant le bouton **i** situé sous la section des pads, vous pouvez accéder aux informations suivantes sur les pads : numéro, nombre d’échantillons et sortie du pad.
- Activez le bouton **E** pour afficher la configuration des groupes exclusifs sur les pads. Quand vous survolez un pad compris dans un groupe exclusif avec le pointeur de la souris, tous les pads appartenant au même groupe s’affichent en surbrillance. Quand un groupe de pads masqué contient un pad qui appartient au même groupe exclusif, une diode rouge s’allume au-dessus du bouton de ce groupe de pads.

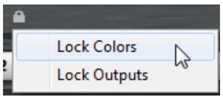
Définition de la sortie des pads (Beat Agent uniquement)

Vous pouvez définir la sortie des échantillons dans le menu contextuel des pads.

- Faites un clic droit sur le pad, ouvrez le sous-menu **Assign Output** (assigner une sortie), et sélectionnez la sortie que vous souhaitez utiliser.

  Tous les échantillons du pad sont routés sur cette sortie.

Verrouillage des paramètres de couleur et de sortie (Beat Agent uniquement)



- Vous pouvez verrouiller les paramètres de couleur et de sortie des pads. Ceci vous permet par exemple de verrouiller la configuration de sortie des pads afin de réutiliser les mêmes sorties quand vous changez de kit. Vous pouvez choisir quels paramètres verrouiller dans le menu contextuel du bouton de verrouillage situé sous les pads. Quand ce bouton est allumé, c’est qu’au moins un paramètre des pads est verrouillé.

Verrouillage des paramètres des pads (Acoustic Agent et Percussion Agent)

Vous pouvez verrouiller les paramètres de couleur des pads en activant le bouton **Lock Pad Colors**. Le bouton est allumé quand il est activé.

Utilisation d’une autre assignation de notes MIDI

Si vous utilisez un contrôleur rythmique MIDI externe qui transmet des notes MIDI spécifiques pour les différents instruments, vous pouvez définir un autre mapping de notes de déclenchement MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Activez le bouton **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser un mapping de contrôleur externe) dans le coin inférieur droit de la section des pads.

   Vous pourrez dès lors charger, enregistrer et supprimer différentes configurations de notes de déclenchement.

2. Définissez une nouvelle note de déclenchement pour le pad.
   - Faites un clic droit sur un pad, sélectionnez **Edit/Learn Trigger Note** (éditer/acquérir la note de déclenchement) et définissez une nouvelle note de déclenchement en la saisissant dans le champ de valeur ou en la jouant sur votre contrôleur externe.
   - Dans le menu contextuel du pad, ouvrez le sous-menu **Assign Trigger Note** (assigner une note de déclenchement) et sélectionnez la note dans les sous-menus.

3. Groove Agent passe au pad suivant. Assignez des notes MIDI à tous les pads que vous souhaitez utiliser et appuyez sur [Entrée] pour arrêter d’assigner des notes MIDI.

Section Pad

Pour les pads d’instrument, la section **Pad** de la page **Agent** offre plusieurs fonctions et paramètres de lecture.



Active

Permet d’activer/désactiver la lecture du pad.

Exclusive

Permet d’activer/désactiver la lecture exclusive d’un pad. Quand vous déclenchez un pad exclusif, le pattern en cours de lecture s’arrête en respectant le mode de redémarrage défini. Les pads pour lesquels ce bouton n’est pas activé peuvent être lus en même temps que d’autres patterns.

Quand un pad est en mode **Exclusive**, ceci est indiqué par une icône dans le coin supérieur gauche du pad.



Jam State

Détermine l’ordre de lecture des pads quand le bouton **Jam Mode** est activé et le pad de pattern en mode exclusif.

Play Mode

- Pour que la lecture d’un pattern se prolonge tant que vous maintenez sa note de déclenchement, sélectionnez **Hold**.
- Pour que la note de déclenchement démarre et arrête la lecture du pad, sélectionnez **Toggle**.

  Le mode **Toggle** est particulièrement indiqué pour les prestations live. Dans d’autres situations, il peut donner des résultats inattendus. C’est par exemple le cas quand vous arrêtez et relancez la lecture depuis votre application hôte ou quand vous déplacez le curseur de lecture pendant qu’il défile.
- Pour lire tout un pattern jusqu’à sa fin, sélectionnez **One Shot**. Dans ce mode, les événements note-off sont ignorés. La lecture s’arrête automatiquement une fois atteinte la fin du pattern. Pour que le pattern puisse être lu du début à la fin, désactivez la fonction **Sync to Beat**.

Restart Mode

Détermine si le pattern doit démarrer immédiatement, au temps suivant ou au début de la prochaine mesure.

Sync to Beat

Quand la fonction **Sync to Beat** est activée, le déclenchement d'un pattern lance sa lecture en synchronisation avec les autres patterns en cours de lecture. Par exemple, si vous déclenchez un pattern trois temps après avoir déclenché le précédent pattern, le nouveau pattern commencera sa lecture au troisième temps. Quand la fonction **Sync to Beat** est désactivée, le nouveau pattern commence à partir du début.

Velocity Mode

Ce mode détermine comment la vélocité des notes que vous jouez affecte les notes du pattern.

- Quand vous sélectionnez **Original**, les notes du pattern sont jouées à la vélocité enregistrée dans le pattern.
- Quand vous sélectionnez **As Played**, les notes du pattern sont jouées à la vélocité des notes jouées sur le clavier.
- Quand vous sélectionnez **Original + As Played**, la vélocité du pattern est déterminée à la fois par la vélocité enregistrée dans le pattern et par la vélocité des notes que vous jouez.

Mode Jam

Le mode Jam vous permet de changer automatiquement de pad de pattern pendant la lecture. Vous pouvez par exemple passer d'une intro à un couplet, ou d'un roulement au couplet précédent, voire arrêter automatiquement la lecture.

Ce mode vous sera utile si vous souhaitez jouer en même temps que Groove Agent et improviser avec le plug-in. Il offre bien plus de flexibilité qu'un morceau statique ou une simple liste de patterns.

Quand le bouton **Jam Mode** est activé, les paramètres **Play Mode** (mode de lecture) et **Restart Mode** (mode de redémarrage) ne sont pas disponibles pour les pads en mode exclusif. Ces pads se lancent d'un seul clic. Les patterns ne changent qu'à la fin d'une mesures complète. Les pads de pattern dont le bouton **Exclusive Mode** est désactivé fonctionnent normalement.

Jam State

Le fonctionnement des pads de pattern en mode Jam est déterminé par la configuration du paramètre **Jam State**. Ce dernier n'est disponible que quand les boutons **Jam Mode** et **Exclusive Mode** sont activés pour un pad de pattern.

Standard

Quand vous déclenchez un pad dont le paramètre Jam State est configuré sur **Standard**, tout pad précédemment déclenché s'arrête. Le nouveau pad est joué en exclusivité.

Next

Dans ce mode, la lecture passe automatiquement au premier pad en mode **Standard** mappé plus haut sur le clavier. Si le mode **Standard** n'a été configuré sur aucun pad, le pad déclenché en premier est lu en boucle.

Return

Dans ce mode, la lecture revient au pad précédent. Vous pouvez utiliser ce mode pour revenir au pad précédent, par exemple après avoir déclenché un pad de roulement. Si vous déclenchez plusieurs pads en mode **Return** à la suite, Groove Agent revient au dernier pad en mode **Standard**, **Next** ou **Stop**. Si aucun pad n’a été déclenché avant, le pad en cours de lecture est lu en boucle.

Stop

La lecture s’arrête automatiquement une fois que le pattern a été lu jusqu’au bout.

La configuration du paramètre Jam State est indiquée par différentes icônes dans le coin supérieur gauche des pads.



Pads configurés en modes **Standard**, **Next**, **Return** et **Stop**.

Utilisation du mode Jam

PROCÉDER AINSI

1. Chargez une intro, un couplet, un roulement et une fin sur quatre pads de pattern consécutifs.
2. Activez la fonction **Exclusive Mode** sur les quatre pads et configurez le **Jam State** comme suit :
   - Configurez le premier pad (celui qui contient l’intro) sur **Next**.
   - Configurez le deuxième pad (celui qui contient le couplet) sur **Standard**.
   - Configurez le troisième pad (celui qui contient le roulement) sur **Return**.
   - Configurez le quatrième pad (celui qui contient la fin) sur **Stop**.
3. Activez le bouton **Jam Mode**.

   Le bouton **Play** commence à clignoter, ce qui signifie que Groove Agent attend le déclenchement d’un pad de pattern.
4. Déclenchez le pad qui contient l’intro.

   Le pad d’intro est lu et il est automatiquement suivi par le pad de couplet. Le couplet est alors lu en boucle.
5. Déclenchez le pad qui contient le roulement. Après le roulement, la lecture revient automatiquement au pad de couplet. Le couplet est à nouveau lu en boucle.
6. Déclenchez le pad qui contient la fin. Une fois que le pad de fin a été lu jusqu’au bout, il s’arrête.

Section Pattern

Pour les pads d'instrument, la section **Pattern** de la page **Agent** contient des fonctions relatives aux patterns MIDI et au lecteur de patterns.



Pattern Player On/Off

Permet d'activer/désactiver le lecteur de patterns.

Pattern Library (bibliothèque de patterns)

Permet de sélectionner un pattern MIDI. Cliquez sur un fichier dans la liste pour le sélectionner.

Pour accéder au dossier où sont enregistrés les patterns MIDI utilisateur, faites un clic droit sur le champ **Pattern Library** et sélectionnez **Show in Explorer/Finder** (afficher dans l'Explorateur/Finder). Dans cet emplacement, vous pouvez ajouter, supprimer et renommer des fichiers, et créer des sous-dossiers afin d'organiser vos patterns MIDI.

À NOTER

Les pads de pattern contiennent toujours les données MIDI et ne font pas référence aux fichiers MIDI d'origine.

Original Tempo

Indique le tempo d'origine enregistré dans le fichier MIDI.

Start

Détermine le temps sur lequel la lecture du pattern commence.

End

Détermine la fin du pattern. Au départ, ce paramètre est configuré sur la longueur d'origine du pattern MIDI.

Champ d'importation

Pour importer dans la bibliothèque de patterns utilisateur des fichiers MIDI à partir de votre système de fichiers ou des conteneurs MIDI depuis votre application hôte, faites-les glisser sur le champ d'importation MIDI.

Vous pouvez importer plusieurs fichiers MIDI à la fois en les faisant glisser sur le champ d'importation. Le premier fichier est assigné au pad sélectionné.

Icône d'exportation MIDI

Pour exporter un pattern, cliquez dans le champ **MIDI export** et faites-le glisser sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également faire glisser le champ sur d'autres emplacements et applications prenant en charge les fichiers MIDI.

Importation/exportation et autres mappings de notes de déclenchement

Si vous travaillez avec d’autres mappings de notes de déclenchement, ceux-ci seront pris en compte et le pattern MIDI sera automatiquement adapté lors de l’importation/exportation. Ce détail prend toute son importance quand vous enregistrez des données MIDI à partir d’un contrôleur rythmique externe et que vous souhaitez importer des conteneurs MIDI depuis l’application hôte ou exporter des patterns depuis Groove Agent dans l’application hôte pendant l’enregistrement.

Si vous avez enregistré le fichier MIDI avec le mapping de notes de déclenchement standard, désactivez l’autre mapping de notes de déclenchement dans la section Pad.

Section Performance

Pour les pads d’instrument, la section **Performance** de la page **Agent** contient les paramètres du lecteur de patterns MIDI.



Swing Grid

Permet de définir la grille utilisée par le facteur de **Swing**. Par exemple, pour décaler les notes à chaque double-croche du pattern, configurez ce paramètres sur **1/16**.

Swing

Permet de décaler légèrement les notes des temps pairs pour conférer du swing au pattern. Les valeurs négatives retardent le timing, c’est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Gate Scale

Permet de réduire ou d’augmenter la durée des notes du pattern. À 100%, les notes sont jouées avec leur durée de gate initiale.

À NOTER

Le paramètre **Gate Scale** n’a aucun effet sur les échantillons joués en mode **One Shot**. Ils sont toujours lus jusqu’au bout.

Velocity Scale

Permet d'augmenter ou de réduire les vélocités note-on du pattern. À 100%, les notes sont jouées à leur vélocité initiale.

Quantize Amount

Ce paramètre détermine la mesure dans laquelle la grille de quantification est suivie. À une valeur de 100%, les événements de note MIDI sont joués uniquement sur la valeur de note quantifiée que vous avez définie. Avec des valeurs inférieures, les notes ne sont que partiellement déplacées vers la valeur de note de quantification la plus proche. À 0%, aucune quantification n'est appliquée.

Quantize Grid

Ce paramètre vous permet de configurer une grille de quantification alignée sur des valeurs de notes. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets.

Tempo Scale

Détermine la vitesse de lecture du pattern. Vous avez le choix entre les options Half (moitié de la vitesse), Normal (vitesse normale) et Double (vitesse double).

Utilisation des effets MIDI

Vous pouvez appliquer des effets MIDI à chaque pad d'instrument.

Pour ouvrir la page des effets MIDI, activez le bouton **Instrument** dans la section des pads, ouvrez la page **Edit** située du côté droit de l'interface, et cliquez sur l'onglet **MIDI Fx**.



Mode Pad

Le mode **Pad** détermine à quels pads les paramètres de la page **MIDI FX** sont appliqués.

Internal

En mode **Internal**, les effets MIDI sont appliqués aux échantillons du pad sélectionné.

Remote

En mode **Remote** (distant), vous pouvez sélectionner le pad auquel les effets MIDI vont être appliqués.

Ceci vous permet de déclencher un instrument avec ou sans effets MIDI. Par ailleurs, vous pouvez procéder à n'importe quelle édition sonore sur un pad.

À NOTER

- Si le pad de destination contient également des effets MIDI, ceux-ci sont alors ignorés.
- Si vous configurez des effets MIDI distants sur un pad auquel des échantillons sont assignés, ces effets MIDI distants sont uniquement appliqués aux échantillons du pad de destination.

Quand vous activez le mode **Remote** sur un pad, une icône Remote apparaît sur ce pad dans la section des pads.



- Pour contourner les effets distants, cliquez sur le bouton **Disable MIDI to Remote Pad** à gauche de l'icône Remote.

Section Rudiments

Active

Cliquez sur ce bouton pour activer l'articulation.

Type

Détermine le type du rudiment.

- **Flam** : deux frappes très proches.
- **Drag** : trois frappes très proches.
- **Ruff** : quatre frappes très proches.
- **Roll** : frappes suivies produisant un son soutenu.
- **Buzz** : son obtenu quand le batteur frappe le tambour avec une baguette tout en maintenant l'autre baguette appuyée sur la peau. La baguette rebondit plusieurs fois et produit un roulement qui s'estompe rapidement.

Flam, Drag et Ruff

Voici les paramètres disponibles pour les rudiments **Flam**, **Drag** et **Ruff** :

Sync

Permet de synchroniser les coups sur le tempo du projet. L’intervalle entre les coups est exprimé en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l’intervalle entre les coups.

Note Value

Quand la fonction **Sync** est activée, ce paramètre permet de définir l’intervalle en valeurs de notes.

Dynamics

Permet de configurer la dynamique des coups.

- Avec des valeurs négatives, le premier coup est plus faible que le ou les suivants.
- Avec des valeurs positives, le premier coup est plus puissant que le ou les suivants.

Humanize

Ce paramètre vous permet de donner un caractère aléatoire à la rythmique, à la dynamique et à la hauteur des coups.

Roll

Voici les paramètres disponibles pour le rudiment **Roll** :

Sync

Activez ce bouton pour synchroniser les coups sur le tempo du projet. L’intervalle entre les coups est exprimé en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l’intervalle entre les coups.

Note Value

Quand la fonction **Sync** est activée, ce paramètre permet de définir l’intervalle en valeurs de notes.

Dynamics

Permet de configurer la dynamique des coups. Avec des valeurs élevées, les coups pairs du roulement sont atténués.

Humanize

Ce paramètre vous permet de donner un caractère aléatoire à la rythmique, à la dynamique et à la hauteur des coups.

Buzz

Voici les paramètres disponibles pour le rudiment **Buzz** :

Grip

Permet de configurer la poigne avec laquelle la baguette est tenue. Avec des valeurs élevées, le buzz décline plus rapidement.

Pressure

Permet de configurer la pression sur la baguette. Avec des valeurs élevées, le buzz décline plus lentement.

Humanize

Ce paramètre vous permet de donner un caractère aléatoire à la rythmique, à la dynamique et à la hauteur des coups.

MIDI Delay

Le MIDI Delay génère un effet d’écho en répétant les notes que vous jouez.

Les événements de note qui suivent peuvent être modifiés. Vous pouvez par exemple faire varier l’intervalle entre les échos à l’aide du paramètre **Distribution**.

Active

Permet d’activer/désactiver l’effet MIDI Delay.

Sync

Permet de synchroniser les échos sur le tempo du projet. L’intervalle entre les échos est défini en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l’intervalle entre les échos.

Note Value

Quand la fonction **Sync** est activée, ce paramètre permet de définir l’intervalle en valeurs de notes.

Repeats

Détermine le nombre maximum d’échos.

Damping

Détermine si les échos doivent apparaître ou disparaître en fondus de vélocité MIDI. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur négative, la vélocité MIDI augmente progressivement. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur positive, la vélocité MIDI diminue progressivement.

À NOTER

Ce paramètre n’a d’effet que quand les paramètre sonores des échantillons utilisent la vélocité.

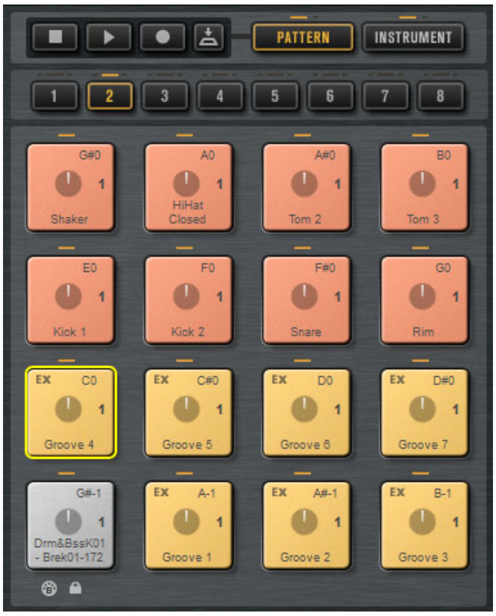
Pitch

Détermine le changement de hauteur d'un écho à l'autre.

Distribution

Détermine la répartition temporelle des échos. Quand vous configurez ce paramètre sur des valeurs négatives, l'intervalle entre les échos se raccourcit, c'est-à-dire que les échos accélèrent. Avec des valeurs positives, les échos ralentissent.

Pads de pattern



La section des pads comprend jusqu'à 128 pads répartis dans 8 groupes de 16 pads. Chaque pad est mappé sur une note MIDI. Vous pouvez assigner des patterns MIDI à chacun des pads de pattern, et ainsi déclencher des patterns rythmiques complets ou des patterns d'instruments individuels, selon le fichier MIDI chargé. Les pads permettent de passer d'un pattern à un autre.

Quand un fichier MIDI est assigné à un pad, ce dernier contient un indicateur de progression et un compteur de temps. Quand le pattern est déclenché, l'indicateur de progression offre un affichage graphique de la progression de la lecture. De plus, le compteur de temps indique à quel temps en est rendue la lecture. Vous pouvez ainsi savoir quels patterns sont lus et à quel stade de la lecture ils en sont par rapport à leur longueur. Ces indications peuvent s'avérer particulièrement utiles quand le mode **Toggle** est sélectionné, parce qu'elles permettent de voir rapidement quels patterns vous bientôt s'arrêter et lesquels vont être déclenchés.

Les commandes de transport qui figurent au-dessus des pads vous permettent de déclencher le pad de pattern actif sans jouer de note MIDI. Cliquez sur le bouton **Stop** pour arrêter la lecture. Si vous changez de pad de pattern pendant la lecture, le changement s'opère en fonction du mode de redémarrage (**Restart Mode**) défini.

Assignation de fichiers MIDI à des pads

- Faites glisser un fichier MIDI sur un pad à partir de l'Explorateur/Finder ou depuis la MediaBay.
- Faites glisser un conteneur MIDI sur un pad à partir de l'application hôte.
- Faites glisser un fichier sur le champ d'importation à partir de l'Explorateur/Finder. Le fichier est importé dans votre bibliothèque de patterns utilisateur et assigné au pad sélectionné.
- Sélectionnez un pad et ouvrez l'onglet **Agent** à la page **Edit**. Dans la section **Pattern**, ouvrez le menu local **Pattern Library** et sélectionnez l'un des patterns MIDI d'usine ou utilisateur.

Assignation de plusieurs fichiers MIDI à des pads

Vous pouvez glisser-déplacer plusieurs fichiers MIDI à la fois sur des pads.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur la partie inférieure du pad sur lequel vous souhaitez déposer le premier fichier MIDI.

   Les pads qui reçoivent les données d'un fichier MIDI sont encadrés en jaune.

2. Déposez les fichiers.

RÉSULTAT

Les fichiers MIDI sont importés dans votre bibliothèque de patterns MIDI utilisateur et sont automatiquement assignés aux pads.

Suppression de fichiers MIDI des pads

- Pour supprimer un pattern MIDI, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Remove Pattern** dans le menu contextuel.
- Pour supprimer les patterns MIDI de tous les pads sélectionnés, faites un clic droit sur l'un de ces pads et sélectionnez **Remove Pattern** dans le menu contextuel.

Utilisation du Port MIDI B pour les pads de pattern

Par défaut, les pads d’instrument et de pattern utilisent le même port MIDI. Quand deux pads sont déclenchés en parallèle, le pad de pattern a toujours la priorité, ce qui veut dire que les pads d’instrument qui utilisent la même note de déclenchement qu’un pad de pattern ne peuvent pas être déclenchés en MIDI.

Pour pouvoir jouer tous les pads d’instrument et de pattern en MIDI, assignez le port MIDI B à la section des pads de pattern. De cette manière, vous pourrez déclencher les instruments via un port MIDI et les patterns via l’autre port MIDI.

PROCÉDER AINSI

- Pour utiliser le port B, activez le bouton **Use MIDI Port B for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI B pour les pads de pattern) dans le coin inférieur gauche de la section des pads de pattern.

  Quand le port B est utilisé, les données MIDI sont reçues sur tous les canaux MIDI.

Verrouillage des paramètres des pads

Les paramètres de la section **Pad** (**Exclusive**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.) sont communs à tous les slots, ce qui signifie que vous n’avez à les configurer qu’une fois. Néanmoins, ces paramètres sont intégrés aux préréglages de kit et sont donc remplacés quand vous chargez un préréglage dans un slot de kit.

- Pour éviter que les paramètres de pads configurés soient remplacés par ceux d’un préréglage quand vous en chargez un dans un slot de kit, activez le bouton **Lock Pad Settings** (verrouiller les paramètres des pads) sous la section des pads.

  Quand ce bouton est activé, les paramètres de pads du préréglage ne sont pas appliqués et les paramètres restent tels qu’ils étaient configurés.

- Quand le bouton **Lock Pad Settings** est désactivé et que vous chargez des préréglages de kit dans différents slots, les paramètres de pads enregistrés dans les préréglages remplacent les paramètres de pads existants.

  Tous les pads de pattern activés qui proviennent du nouveau préréglage remplacent les paramètres des pads préexistants sur les pads concernés. Les pads inactifs ne sont pas importés du préréglage, ce qui veut dire que les paramètres configurés sur ces pads restent actifs.

Déplacement et copie de pads de pattern

Vous pouvez copier ou déplacer des pads de pattern avec tous leur paramètres sur d’autres pads de pattern appartenant au même groupe de patterns ou à un autre groupe.

- Pour déplacer le pad de pattern actif avec tous ses paramètres sur un autre pad, glissez-déplacez-le sur le pad de destination.

- Pour copier un pad de pattern sur un autre pad, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites glisser le pad à copier sur le pad de destination.
- Pour déplacer ou copier un ou plusieurs pads sur d'autres pads, servez-vous des commandes du menu contextuel **Cut Pad** (couper le pad), **Copy Pad** (copier le pad) et **Paste Pad** (coller le pad).

  Vous pourrez ainsi déplacer ou copier plusieurs pads à la fois.

À NOTER

Vous pouvez également déplacer ou copier des pads entre différents groupes de pads. Pour ce faire, faites d'abord glisser le pad sur le bouton du groupe dans lequel vous souhaitez déplacer ou copier le pad, puis sur le pad de destination, et relâchez enfin le bouton de la souris.

Onglet Overview

L'onglet **Overview** montre les patterns et les styles qui sont assignés aux pads de pattern des quatre agents.



Quand un nom figure dans une cellule, c'est qu'un pattern ou un style lui a été assigné. Quand un pattern a été assigné à un pad, son fond est gris, et quand c'est un style qui a été assigné, le fond est bleu foncé.

Les quatre colonnes représentent les quatre agents. Pour chaque agent, les 16 pads de pattern du groupe de patterns sélectionné sont affichés.

- Pour sélectionner le pad de pattern d'un agent, cliquez sur la cellule correspondante.

  Le nom du pattern ou style sélectionné figure dans la partie supérieure de l'onglet.

- Pour activer/désactiver un pad, cliquez sur son bouton.

  Seules les pads actifs sont lus.

- Pour connaître l'emplacement dans lequel est enregistré un pattern MIDI utilisateur sur votre système, faites un clic droit sur la cellule et sélectionnez **Show in Explorer** (Win)/**Reveal in Finder** (Mac).

Assignation de patterns et de styles à des cellules

Vous pouvez assigner des patterns ou des styles aux cellules de l'onglet **Overview**.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez une cellule avec le pointeur de la souris de manière à faire apparaître une icône de flèche à droite de la cellule.
2. Cliquez sur la flèche pour ouvrir une fenêtre qui contient les patterns et styles disponibles.
3. Sélectionnez une entrée dans la liste.
4. Facultatif : pour pré-écouter le pattern ou le style, déclenchez le pad de pattern.
5. Double-cliquez sur une entrée pour la charger.

Désassignation de patterns et de styles

- Pour supprimer l'assignation d'un seul pad de pattern, faites un clic droit sur la cellule et sélectionnez **Clear**.
- Pour supprimer toutes les assignations de pads de pattern des 16 pads d'un agent, faites un clic droit sur l'une des cellules dans la colonne correspondante et sélectionnez **Clear Column**.

Déplacement et copie de patterns et de styles

- Pour intervertir le contenu de deux cellules, faites glisser une cellule sur une autre.
- Pour copier le pattern ou le style d'une cellule sur une autre cellule, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites glisser la cellule sur une autre cellule.
- Pour déplacer ou copier des patterns ou des styles sur d'autres groupes, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites d'abord glisser la cellule sur le bouton du groupe correspondant.

  La page **Overview** affiche ce groupe. Vous pouvez alors lâcher le bouton de la souris sur la cellule de destination afin d'y placer le contenu.

À NOTER

- Certains agents ne sont pas compatibles avec les styles. C'est par exemple le cas du Beat Agent. Quand vous essayez de déplacer ou copier un style sur la cellule d'un agent incompatible, les styles sont automatiquement convertis en patterns MIDI.
- Quand vous chargez un groupe de patterns contenant des styles dans le slot d'un agent incompatible, les styles sont automatiquement convertis en patterns MIDI.

Ouverture de patterns dans l'éditeur Pattern

- Pour créer un nouveau pattern, double-cliquez sur une cellule vide.

  L'éditeur **Pattern** qui apparaît vous permet de saisir les événements de votre nouveau pattern.
- Pour éditer un pattern existant, double-cliquez sur la cellule correspondante.

  L'éditeur **Pattern** qui apparaît vous permet d'éditer les événements du pattern.

À NOTER

Vous pouvez uniquement éditer des patterns dans l'éditeur **Pattern**, et non des styles. Si vous souhaitez éditer vos styles de cette manière, il vous faut d'abord convertir la partie du style en pattern MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

Conversion des intros, patterns principaux, roulements et fins en patterns MIDI à la page 510
Éditeur Pattern à la page 447

Gestion des groupes de patterns

Vous pouvez enregistrer les 16 pads d'un groupe avec leurs patterns et leurs paramètres au sein d'un groupe de patterns. Ceci vous permet de restaurer rapidement des patterns spécifiques pour les réutiliser avec leurs paramètres. Les groupes de patterns intègrent tous les paramètres des pads, c'est-à-dire les paramètres **Exclusive Mode**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.

- Pour enregistrer le groupe de patterns actuel pour un kit, faites un clic droit sur ce kit dans le rack de kits ou sur le slot correspondant dans l'onglet **Overview**, puis sélectionnez **Save Pattern Group**….

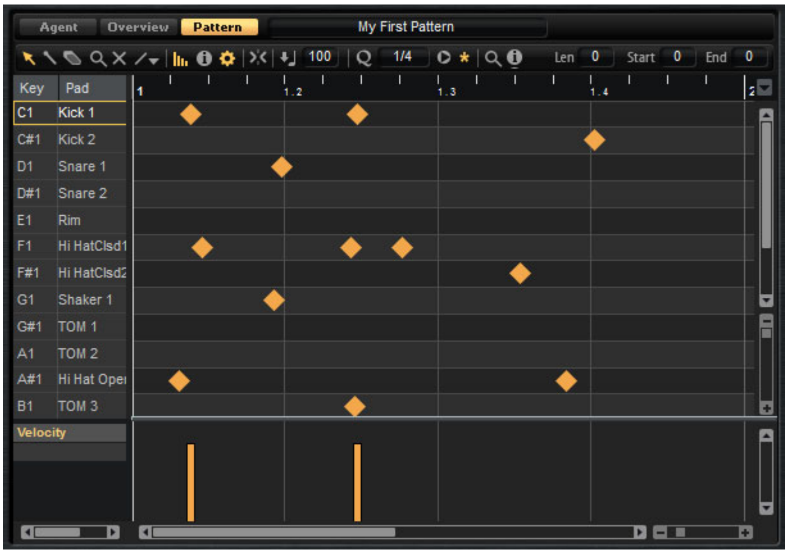
- Pour charger un groupe de patterns, faites un clic droit sur le kit dans le rack de kits et sélectionnez **Load Pattern Group…**.

À NOTER

Quand vous chargez un groupe de patterns, les paramètres des pads sont uniquement restaurés sur les pads vides. Si vous avez assigné un pattern à l'un des pads, vos paramètres de pad ne seront pas remplacés par ceux du groupe de patterns.

Éditeur Pattern

L'éditeur **Pattern** permet de créer et d'éditer des patterns rythmiques MIDI.



- Pour ouvrir l'éditeur **Pattern**, cliquez sur l'onglet **Pattern** de la page **Edit**.

Cet éditeur comprend plusieurs sections :

- La barre de titre en haut indique le nom du pattern actuel.
- La barre d'outils se trouve sous la barre de titre.
- La liste des sons figure à gauche.
- L'affichage d'événements est à droite. C'est dans cette partie que sont affichées les notes rythmiques.
- La ligne de contrôleur se trouve en bas.

Liste des sons

Les noms des sons sont indiqués dans la liste à gauche. L'affichage des noms dans la liste se configure à l'aide du paramètre **Visibility**, dans le menu local **Configuration**.

Les différentes colonnes indiquent la touche, le nom du pad, la quantification définie et la configuration de la fonction Mute pour les pads.

À NOTER

L'ordre des colonnes est fixe et vous ne pouvez pas le modifier.

Menu contextuel de la liste des sons

Le menu contextuel de l'en-tête des colonnes offre les options suivantes :

Select All Notes

Permet de sélectionner toutes les notes dans l'éditeur **Pattern**.

Clear Pattern

Permet de supprimer toutes les notes de l'éditeur **Pattern**.

Delete Double Notes

Permet de supprimer toutes les doubles notes de l'éditeur **Pattern**, c'est-à-dire toutes les notes placées les unes sur les autres, exactement aux mêmes positions.

Il arrive que les notes soient doublées suite à une opération de quantification, à la création de notes à l'aide de l'outil Draw, etc.

Trim Pattern to Start/End

Permet de supprimer toutes les notes situées en dehors de l'intervalle délimité par les marqueurs de début et de fin du pattern.

Duplicate Pattern

Permet de copier tous les événements compris entre les marqueurs de début et de fin du pattern, et de les coller après le marqueur de fin. Si des événements étaient présents après le marqueur de fin, ils sont supprimés.

Classify Pattern

- **Use Best Classified Slices** : déplace les notes de chaque catégorie sur la tranche au son le plus pur de la catégorie.

  Par exemple, si une boucle tranchée comprend des sons de grosses caisses seules et des grosses caisses doublées d'une cymbale crash ou charleston, la fonction **Use Best Classified Slices** déplace les notes sur la tranche dont le son de grosse caisse est le plus propre. Ainsi, seules les tranches qui bénéficient du meilleur son sont jouées.

- **Use Longest Slices** : déplace les notes de chaque catégorie sur la tranche la plus longue de la catégorie.

  Cette fonction vous sera utile si vous devez lire une boucle tranchée à une vitesse plus lente que le tempo d'origine. Quand vous ralentissez le tempo d'une boucle tranchée, vous risquez d'entendre des blancs entre les tranches les plus courtes. En n'utilisant que les tranches les plus longues de chaque catégorie, vous évitez ces silences.

Voici les options proposées dans le menu contextuel des lignes des instruments :

Select All Notes on Key

Permet de sélectionner toutes les notes de la touche sélectionnée.

Delete All Notes on Key

Permet de supprimer toutes les notes de la touche sélectionnée.

Delete Double Notes on Key

Permet de supprimer toutes les doubles notes de la touche sélectionnée, c'est-à-dire toutes les notes placées les unes sur les autres, exactement aux mêmes positions.

Il arrive que les notes soient doublées suite à une opération de quantification, à la création de notes à l'aide de l'outil Draw, etc.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils, les options de visibilité et les paramètres de création et d'édition des patterns dans l'éditeur **Pattern**.



Object Selection

Cet outil permet de sélectionner les notes rythmiques.

Drumstick

Cet outil permet de dessiner des notes rythmiques une par une. Pour supprimer une note, cliquez dessus.

Erase

Cet outil permet de supprimer des notes rythmiques.

Zoom

Cet outil permet de zoomer sur l'emplacement où vous cliquez. Maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pour dézoomer.

Mute

Cet outil permet de réduire au silence des notes rythmiques une par une.

Line

Cet outil permet de créer des notes rythmiques ou des valeurs de contrôleur suivant une ligne.

Show Controller Lane

Activez ce bouton pour afficher la ligne de contrôleur en bas de l'éditeur. C'est dans cette section que vous pouvez saisir et éditer les valeurs de contrôleur MIDI.

Show Note Length

Permet d'alterner entre l'affichage des notes sous forme de losanges et sous forme de barres. L'affichage des barres permet de modifier la longueur des notes.

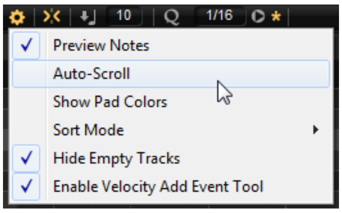
Show Info Line

Permet d'afficher/masquer la ligne d'infos. Cette ligne vous fournit des informations sur le début, la fin, la longueur, la touche et la vélocité de l'événement de note sélectionné.

- Pour éditer un paramètre, double-cliquez sur la valeur indiquée, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur [Retour].

Configuration

Voici les options qui apparaissent quand vous cliquez sur le bouton **Configuration** :



Preview Notes

Quand ce bouton est activé, les notes sont automatiquement lues quand vous les créez ou quand vous les sélectionnez.

Auto-Scroll

Permet d'activer/désactiver le défilement automatique.

Quand la fonction **Auto-Scroll** est activée, la grille défile automatiquement pendant la lecture, de sorte que le curseur reste visible en permanence.

Show Pad Colors

Quand ce bouton est activé, les notes sont affichées dans la couleur des pads correspondants dans l'éditeur.

Vous bénéficiez ainsi d'un meilleur aperçu des différents instruments quand vous travaillez avec des boucles tranchées classées par catégories (grosse caisse, caisse claire, charleston, etc.).

Visibility

- Quand vous sélectionnez **Show All Keys**, la liste se classe dans l'ordre chromatique. Elle commence par la touche la plus basse (C-2) en haut et se termine par la touche la plus haute (G8) en bas de la liste.
- Sélectionnez **Show Keys with Events** pour afficher en haut de la liste les touches pour lesquelles des notes MIDI ont été créées. Les touches qui ne comportent pas de notes MIDI ne sont pas affichées.
- Sélectionnez **Show Keys with Pad Assignments** pour afficher toutes les touches pour lesquelles des échantillons ont été assignés aux pads. Les touches sans assignations d'échantillons ne sont pas affichées.

Create Notes when drawing Velocity

Quand cette fonction est activée, des événements de notes MIDI sont automatiquement créés quand vous dessinez des événements de vélocité dans la ligne de contrôleur.

Voici les outils et options qui figurent à droite du bouton **Configuration** :

Snap

- Si la fonction **Snap** est activée, les notes se calent sur la grille quand vous les créez ou les déplacez.
- Quand la fonction **Snap** est désactivée, vous pouvez placer librement les notes sur n'importe quelle position.

Velocity for new notes

Détermine la vélocité des notes créées dans l'éditeur **Pattern**.

- Cliquez sur le bouton pour sélectionner l'une des quatre valeurs de vélocité prédéfinies ou saisissez directement la valeur de vélocité souhaitée dans le champ de valeur à droite.

Iterative Quantize On/Off

Détermine si les notes doivent se caler exactement sur la grille de quantification définie ou utiliser la quantification itérative, c'est-à-dire se placer à mi-chemin de la valeur de quantification la plus proche.

Global Quantize On/Off

Permet de sélectionner la valeur à utiliser quand la fonction **Snap** est activée : la valeur de quantification globale de la barre d'outils ou les valeurs de quantification propres aux différents sons.

Record MIDI

Permet d'enregistrer des événements MIDI en direct.

Auto Quantize

Quand ce bouton est activé, Groove Agent quantifie automatiquement les notes enregistrées, soit sur la valeur de note définie dans la colonne **Q** de l'instrument, soit sur la valeur de note de la quantification globale si la fonction **Global Quantize** a été activée.

Metronome

Permet d’activer/désactiver le métronome pendant l’enregistrement en direct des événements MIDI.

Precount Click

Permet d’activer/désactiver un décompte d’une mesure joué par le métronome avant l’enregistrement en direct des événements MIDI.

Metronome Volume

Détermine le volume du clic pendant l’enregistrement en direct des événements MIDI. Pour réinitialiser ce paramètre, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur le bouton.

Pattern Length

Indique la longueur du pattern.

- Pour modifier la longueur du pattern, saisissez une nouvelle valeur.

Start Beat

Indique le temps de départ du pattern.

- Pour changer de temps de départ, saisissez une nouvelle valeur ou faites glisser le marqueur de début à un autre emplacement dans l’affichage.

À NOTER

Les notes situées avant le début du pattern ne sont pas lues. Elles ne sont pas pour autant supprimées quand vous déplacez le début du pattern.

End Beat

Indique le temps de fin du pattern.

- Pour changer de temps de fin, saisissez une nouvelle valeur ou faites glisser le marqueur de fin à un autre emplacement dans l’affichage.

À NOTER

Les notes situées après la fin du pattern ne sont pas lues. Elles ne sont pas pour autant supprimées quand vous déplacez la fin du pattern.

Sign (mesure)

Détermine la mesure. Vous pouvez indiquer la mesure sous forme de fractions de temps.

Création et édition des patterns

CONDITION PRÉALABLE

- Pour éditer un pattern existant, sélectionnez le pad correspondant et ouvrez l’éditeur **Pattern**.

- Pour créer un pattern utilisateur, sélectionnez un pad vide et ouvrez l'éditeur **Pattern**.

PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez l'outil Drumstick.
2. Saisissez de nouvelles notes ou modifiez les notes existantes.
3. Facultatif: servez-vous de l'outil **Line** ou de l'outil **Draw** pour configurer des valeurs de contrôleur dans la ligne de contrôleur pour les sons de batterie sélectionnés.
4. Facultatif: attribuez nom au pattern en le saisissant dans la barre de titre.
5. Cliquez sur le bouton **Save MIDI Pattern** (enregistrer le pattern MIDI) dans la barre de titre.

RÉSULTAT

Le pattern est enregistré dans le dossier `User` et peut désormais être chargé via le menu Pattern de la barre de titre.

Saisie, édition et pré-écoute des notes

- Pour saisir des notes, sélectionnez l'outil **Drumstick** et cliquez dans l'affichage d'événements.

  Pour saisir une note et définir en même temps sa vélocité, maintenez les touches [Ctrl]/[Commande]-[Maj], cliquez dans l'affichage d'événements et faites glisser le pointeur vers le haut pour augmenter la vélocité, et vers le bas pour la réduire.
- Pour pré-écouter un instrument, cliquez dans la colonne **Key** au niveau de cet instrument.
- Pour réduire un son de percussion au silence, cliquez dans la colonne **Mute** au niveau de ce son.
- Pour modifier la longueur d'une note, activez le bouton **Show Note Length** dans la barre d'outils, survolez la bordure de la note avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une double flèche, puis faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

  Quand la fonction **Snap to Grid** est activée, le début ou la fin de la note se cale sur la grille de quantification quand vous modifiez la longueur de la note.
- Pour déplacer une note, faites-la glisser à l'endroit souhaité.
- Pour supprimer une note, cliquez dessus avec l'outil **Erase**.
- Pour couper, copier et coller des notes, servez-vous des raccourcis clavier standard.

  Les notes sont collées à l'emplacement du curseur.

- Pour dupliquer des notes, sélectionnez-les et appuyez sur [Ctrl]/[Commande]-[D].

  Les notes dupliquées sont insérées après la dernière note de la sélection et se calent sur la grille.

À NOTER

La saisie, l'édition et la duplication de notes peut engendrer des doubles notes, c'est-à-dire des notes superposées. Pour remédier à ce problème, faites un clic droit dans l'en-tête de la liste de sons et sélectionnez **Delete Double Notes**.

Quantification des notes

Vous pouvez dessiner des notes en utilisant une grille de quantification globale ou une grille de quantification propre à chaque instrument.

- Pour utiliser une grille de quantification globale, configurez le menu local **Quantize Presets** (préréglages de quantification) sur la valeur de quantification souhaitée, et activez le bouton **Global Quantize** .

  À NOTER

  Si vous activez l'option **Iterative Quantize** (quantification itérative), les notes ne seront pas exactement alignées sur les positions de la grille de quantification, mais seulement à mi-chemin de ces positions.

- Pour modifier la valeur de quantification d'un pad, cliquez sur la colonne **Q** au niveau du son et sélectionnez une autre valeur dans le menu local.

Définition de la longueur d'un pattern

- Pour définir la longueur du pattern, faites glisser le marqueur de fin sur l'axe temporel.

  Cette opération peut s'avérer nécessaire quand vous partez d'un pattern vide ou quand vous souhaitez ajouter une pause après le dernier événement MIDI du pattern.

  Quand vous faites glisser le marqueur de fin vers la gauche et que les mesures situées après ce marqueur sont vides, le pattern est automatiquement raccourci.

  Quand vous faites glisser le marqueur de fin vers la gauche et que les mesures situées après ce marqueur contiennent des événements MIDI, le pattern n'est raccourci que jusqu'à la mesure qui contient le dernier événement MIDI. Aucun événement MIDI n'est supprimé.

Vous pouvez également définir manuellement les positions de début et de fin d'un pattern dans l'onglet **Agent**.

Définition de l'intervalle de lecture

Vous pouvez choisir de ne lire qu'une partie du pattern.

- Pour définir la partie qui sera lue, faites glisser les marqueurs de début et de fin du pattern sur l'axe temporel.

  Les événements MIDI situés avant le marqueur de début et après le marqueur de fin ne seront pas lus. Ils seront affichés en gris.

Rognage des patterns

Si vous souhaitez modifier la longueur d'un pattern, vous pouvez faire en sorte de supprimer les notes et contrôleurs qui ne font plus partie de ce pattern.

PROCÉDÉR AINSI

1. Fixez le début et la fin du pattern de manière à ce que celui-ci couvre l'intervalle que vous souhaitez utiliser.
2. Faites un clic droit dans l'en-tête de colonne de la liste de sons et sélectionnez **Trim Pattern to Start/End**.

RÉSULTAT

Tous les événements situés en dehors des limites de début et de fin du pattern sont supprimés.

Édition des contrôleurs dans la ligne de contrôleur

La ligne de contrôleur située sous l'affichage des événements montre les événements de contrôleur MIDI du son sélectionné. Vous ne pouvez afficher qu'un contrôleur MIDI à la fois.

- Pour passer à un autre contrôleur, cliquez sur le nom du contrôleur actif et sélectionnez-en un autre dans la liste.
- Pour dessiner des événements de contrôleur pour les notes du son sélectionné, survolez la ligne de contrôleur avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme de l'outil Draw, puis cliquez.
- Pour dessiner une série d'événements de contrôleur, faites glisser l'outil **Line** sur la ligne de contrôleur.
- Pour contrôler l'ouverture de la charleston de l'Acoustic Agent, sélectionnez le contrôleur **CC#4 Foot** et créez les événements de contrôleur correspondants.

Modes de l'outil Line

Pour sélectionner le mode dans lequel va fonctionner l'outil **Line**, cliquez sur le bouton de cet outil et sélectionnez une option dans le menu.

Line

Dans ce mode, vous pouvez faire glisser l'outil pour créer des valeurs de contrôleur suivant une ligne droite.

Parabola, Sine, Triangle, Square

Ces modes vous permettent d'insérer une série d'événements de contrôleur suivant différentes courbes.

Paint

Ce mode vous permet de dessiner librement une série d'événements de contrôleur.

Enregistrement d'événements MIDI en direct

Au lieu de saisir les notes une par une à l'aide des outils de l'éditeur **Pattern**, vous pouvez enregistrer des événements MIDI en direct.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour pouvoir enregistrer des événements MIDI en direct, cliquez sur le bouton **Record MIDI** dans la barre d'outils de l'éditeur Pattern ou sur le bouton **Record** de la section de transport située au-dessus de la section des pads.

   Vous activerez ainsi l'enregistrement MIDI. Quand il est armé, le bouton **Record** de la section de transport clignote.
2. Facultatif : activez le **métronome** et définissez un décompte (**Precount Click**).
3. Il existe plusieurs moyens de lancer l'enregistrement en direct :
   - Cliquez sur le bouton **Play** de la section des pads.
   - Déclenchez le pad de pattern dans lequel vous souhaitez enregistrer des notes.
   - Démarrez la lecture dans votre séquenceur logiciel. Vous pouvez ainsi enregistrer Groove Agent en entendant le reste du projet.
4. Jouez des notes et envoyez des messages de contrôleur à partir de votre clavier MIDI.

   Quand la fonction **Auto Quantize** est activée, les notes s'enregistrent sur les positions de la grille de quantification.

   Les événements sont enregistrés en boucle sur toute la longueur du pattern.

RÉSULTAT

Les notes que vous jouez sont ajoutées aux notes déjà présentes dans le pattern.

À NOTER

Si vous enregistrez des notes ou des événements de contrôleur sur des notes ou événements déjà présents, ceux-ci seront remplacés par les nouveaux.

À NOTER

Les fonctions Jam Mode et MIDI Record ne peuvent pas être utilisées ensemble. Le bouton **Record** est désactivé quand vous êtes en mode Jam. Si vous activez le mode Jam pendant l'enregistrement, celui-ci s'arrête.

Paramètres communs des pads

- La note MIDI associée à un pad est indiquée dans son coin supérieur droit.

  Sur les pads de pattern, vous pouvez changer la note MIDI assignée. Sur les pads d'instrument, vous ne pouvez la modifier que si l'option **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser le mapping de contrôleur matériel) est activée.
- Le nom d'un pad est indiqué dans sa section inférieure.
- Quand des échantillons sont assignés à un pad d'instrument, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Quand un fichier MIDI est mappé sur un pad de pattern, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Un pad s'allume quand sa note MIDI est déclenchée.
- Quand un pad est sélectionné pour l'édition, il est encadré en jaune.

Couleurs des pads

Vous pouvez attribuer jusqu'à 16 couleurs différentes aux pads d'instrument et aux pads de pattern.

Ceci peut par exemple vous permettre de bénéficier d'une meilleure vue d'ensemble des instruments du kit. Vous pouvez attribuer des couleurs différentes aux grosses caisses, aux caisses claires, aux toms, aux cymbales, etc.

- Pour attribuer une couleur à un seul pad ou à tous les pads sélectionnés, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez une couleur dans le sous-menu **Set Color** (attribuer une couleur).

Sélection des pads

En plus des options de sélection habituelles, vous pouvez utiliser les options de sélection supplémentaires proposées dans le menu contextuel des pads.

- **Select All Pads**: sélectionner les 128 pads.
- **Select All Pads**: sélectionner les 16 pads du groupe de pads.
- **Invert Selection**: sélectionner tous les pads non sélectionnés et désélectionner tous les pads sélectionnés.
- **Invert Selection in Group**: identique à l'option précédente, mais uniquement au sein du groupe de pads.

Fonctions des pads

- Pour changer le nom d'un pad, faites un clic droit sur ce pad, sélectionnez **Rename Pad** (renommer le pad) dans le menu contextuel, saisissez un nouveau nom et appuyez sur [Entrée].

  Il est intéressant de renommer les pads quand les noms des échantillons sont trop longs ou peu représentatifs. Vous pouvez également indiquer dans le nom d'un pad qu'il contient plusieurs échantillons, par exemple.

- Il est possible d'éditer plusieurs pads sélectionnés. Le premier pad sélectionné est encadré en jaune et les autres sont encadrés dans une nuance de jaune plus claire.
- Pour sélectionner un pad sans déclencher d'échantillon ou de pattern, faites un [Alt]/[Option]-clic sur ce pad.
- En mode Instrument, les pads permettent de déclencher des sons. Vous pouvez les déclencher à différentes vélocités. Plus vous cliquez vers le bas d'un pad, plus la vélocité est faible. Plus vous cliquez vers le haut, plus la vélocité est élevée.
- Pour rendre un pad d'instrument muet ou l'écouter en solo, cliquez sur l'icône correspondante dans le coin supérieur gauche du pad. Cliquez à nouveau sur cette icône pour désactiver le mode solo ou muet.
- Pour désactiver le mode muet ou solo sur tous les pads d'instrument, cliquez sur les boutons **Reset All Mute**/**Reset All Solo** (réinitialiser tous les états muet/réinitialiser tous les états solo) situés sous les pads.
- Pour supprimer les échantillons d'un pad d'instrument, faites un clic droit sur ce pad et sélectionnez **Remove All Samples** dans le menu contextuel.
- Pour réinitialiser un pad, faites un clic droit sur ce pad et sélectionnez **Reset Pad** dans le menu contextuel. Pour réinitialiser les 128 pads, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Reset All Pads** dans le menu contextuel.

  Pour les pads d'instrument, tous les échantillons sont supprimés et leurs noms, leurs couleurs et leurs notes de déclenchement sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut.

  Pour les pads de pattern, les fichiers MIDI et les noms des pads sont supprimés, et les couleurs et les notes déclenchement sont réinitialisées à leurs valeurs par défaut.

Beat Agent

Le Beat Agent est un instrument très complet qui offre tous les outils et sons nécessaires pour créer de superbes parties rythmiques dans un style électronique ou urbain.

Cet instrument est fourni avec 100 kits de batterie au son impeccable et il offre toutes les fonctionnalités nécessaires pour retoucher ces kits ou en créer de nouveaux. Pour remanier les échantillons et les boucles, le Beat Agent est également l'outil parfait, grâce à des fonctions telles que le découpage automatique des boucles, le remplacement des frappes de batterie en un clic, un rack d'effets intégré et bien plus encore.

Édition du son

La page **Edit** des pads d'instrument permet de configurer le son des kits.

▪ Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.



La page **Edit** contient les onglets **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice** et **MIDI FX**.

Édition relative et absolue

Quand vous éditez plusieurs échantillons, vous pouvez au choix modifier les valeurs de façon absolue pour tous les échantillons (**ABS**) ou de façon relative (**REL**) en configurant le bouton correspondant dans la barre d'outils.

- En mode d'édition absolue, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60% sur l'un des échantillons, tous les autres échantillons se configurent également sur 60%.
- En mode d'édition relative, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60% sur une zone alors qu'une autre zone est sélectionnée, si cette dernière était configurée sur 70%, elle se configure sur 80%.

À NOTER

Les modifications relatives peuvent s'appliquer à tous les paramètres continus. Quand un paramètre commute entre plusieurs modes ou entre deux états, il ne peut être modifié qu'en édition absolue.

Édition de la sélection ou de toutes les données

Vous pouvez appliquer vos éditions soit à la sélection (**SEL**), soit à tous les échantillons du pad (**PAD**), selon la configuration du bouton correspondant dans la barre d'outils.

Assignation d'échantillons à des pads

Vous pouvez assigner des échantillons à des pads par glisser-déplacer, remplacer des échantillons à l'aide du menu contextuel de la vue Mapping, ou ajouter des échantillons à des pads à partir de l'explorateur (**Browser)**.

Assignation d'échantillons à des pads par glisser-déplacer

Vous pouvez faire glisser un ou plusieurs échantillons dans Groove Agent depuis l'Explorateur/Finder ou depuis votre application hôte. Les échantillons peuvent être mappés sur un même pad ou sur plusieurs pads différents.

Voici les emplacements à partir desquels vous pouvez faire glisser des fichiers :

- La MediaBay
- La fenêtre Projet
- La Bibliothèque
- L'Éditeur d'Échantillons (régions)
- L'Éditeur de Conteneurs Audio
- Les tranches de LoopMash

- Pour assigner un échantillon à un pad, faites-le glisser sur ce pad.

Quand vous faites glisser un ou plusieurs échantillons sur un pad, des icônes de destination apparaissent. Ces icônes déterminent si les nouveaux échantillons seront ajoutés au pad, s'ils remplaceront l'échantillon présent sur le pad, ou s'ils seront répartis sur une suite de pads.

- Faites glisser les échantillons sur l'icône de destination du haut pour les ajouter au pad.

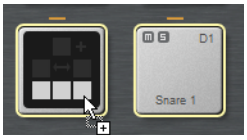
  Vous pouvez superposer jusqu'à huit échantillons sur chaque pad.



- Faites glisser un ou plusieurs échantillons sur l'icône de destination du milieu pour remplacer les échantillons qui étaient assignés à ce pad.



- Faites glisser plusieurs échantillons sur l'icône de destination la plus basse pour les assigner à plusieurs pads consécutifs dans un ou plusieurs groupes.



Les pads qui vont recevoir l'un des échantillons sont encadrés en jaune.

À NOTER

Le nombre d'échantillons pouvant être déposés sur les pads dépend du nombre de pads disponibles.

Quand il n'y a pas suffisamment de pads libres dans Groove Agent pour recevoir les échantillons, une boîte de dialogue apparaît. Vous avez alors le choix de continuer ou d'annuler l'opération. Si les pads contenaient déjà des échantillons, ceux-ci sont remplacés.

LIENS ASSOCIÉS

Vue Mapping à la page 463

Déplacement et copie d’échantillons entre les pads

Il est possible de déplacer et de copier les échantillons d’un pad à un autre.

- Pour déplacer les échantillons d’un pad sur un autre, faites glisser le pad sur l’icône de destination située en haut, au milieu ou en bas du pad de destination.

À NOTER

Pour copier les échantillons au lieu de les déplacer, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pendant que vous les faites glisser.

À NOTER

Quand vous copiez des pads qui font partie d’une boucle tranchée, ils sont collés en tant que pads d’instrument classiques, c’est-à-dire qu’ils ne sont plus associés à leur boucle.

Déplacement et copie d’échantillons entre les groupes

Pour déplacer ou copier des échantillons sur les pads d’un autre groupe, faites d’abord glisser ces échantillons sur le bouton du groupe de destination afin de l’afficher, puis sur le pad de destination.

Les options sont les mêmes que pour le déplacement d’échantillons entre les pads d’un même groupe.

Déplacement de boucles tranchées

Il est possible de déplacer une boucle tranchée en une seule opération de glisser-déplacer.

- Faites glisser la première tranche de la boucle sur la section des pads.

  Quand vous commencez à faire glisser la tranche, Groove Agent vous indique sur quels pads vous pouvez déposer la boucle tranchée, c’est-à-dire les pads qui sont suivis du nombre suffisant de pads vides pour recevoir toutes les tranches. Les pads sur lesquels la boucle ne peut pas être déposée sont ombrés.

- Déposez la tranche sur le pad à partir duquel vous souhaitez insérer les tranches.

Réorganisation des pads

Par défaut, les pads d’instrument sont triés dans l’ordre chromatique et suivent le mapping standard. Néanmoins, il est parfois intéressant d’afficher dans un certain groupe des pads provenant d’autres groupes. Pour ce faire, vous pouvez intervertir les pads.

Il arrive souvent que la seconde grosse caisse mappée sur la note B0 appartienne au groupe de pads 2, par exemple. Cependant, la plupart des autres instruments habituels d’un kit de batterie sont compris dans le groupe 3. Si vous souhaitez voir à la fois la deuxième grosse caisse et les autres instruments du groupe 3, intervertissez le pad B0 avec un pad inutilisé du groupe 3.

- Pour intervertir deux pads, maintenez la touche [Maj] et faites glisser le premier pad sur le second.

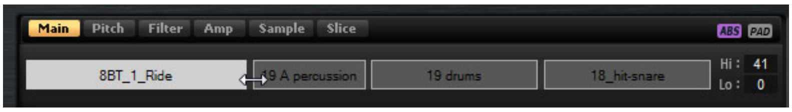
  C’est tout le contenu des pads, y compris leurs paramètres de configuration, qui sont alors intervertis.

- Pour savoir si l’ordre des pads est différent de l’organisation standard, vous pouvez vérifier si les notes de déclenchement des pads sont classées ou non dans l’ordre chromatique, ou cliquer sur le bouton **Info** afin de consulter l’index de tous les pads.

- Pour réorganiser les pads dans l’ordre chromatique, ouvrez le menu contextuel d’un pad et sélectionnez **Reset Pad Order** (réinitialiser l’ordre des pads).

Vue Mapping

La vue Mapping montre le mapping des échantillons sur le pad sélectionné.



Elle vous permet de remplacer et de supprimer des échantillons, ainsi que de définir leurs plages de vélocités. L’échantillon actif est affiché dans une couleur plus claire.

À NOTER

La vue Mapping montre en permanence les plages de vélocités des échantillons, même si ces plages ne sont pas utilisées pour le déclenchement des échantillons. Pour que ces valeurs aient une incidence, il faut que le mode Velocity soit activé.

Modification de la plage de vélocités des échantillons

- Sélectionnez l’échantillon dans la vue Mapping et saisissez de nouvelles valeurs dans les champs **Hi** et **Lo** à droite.

- Placez la souris entre les deux échantillons de manière à ce qu’une double flèche apparaisse, puis faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Quand vous modifiez la plage de vélocités d'un échantillon, les échantillons adjacents s'adaptent automatiquement, car les plages de vélocités ne peuvent pas se superposer.

Édition du mapping d'un pad

Chaque pad peut contenir jusqu'à huit échantillons.



- Vous pouvez ajouter des échantillons en les faisant glisser sur la vue de mapping. Ils peuvent être insérés entre deux autres échantillons, après le dernier échantillon ou avant le premier échantillon. Le point d'insertion est représenté par une ligne rouge.
- Pour remplacer un échantillon, faites glisser le nouvel échantillon sur celui que vous souhaitez remplacer. L'échantillon qui sera remplacé est encadré en rouge.
- Pour changer l'ordre des échantillons, faites-les glisser à l'emplacement souhaité.
- Pour mapper un échantillon sur un autre pad, faites-le glisser sur ce pad.

  L'échantillon est alors retiré de son pad d'origine. Pour mapper un échantillon sur un autre pad sans perdre le mapping d'origine, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pendant que vous déplacez l'échantillon.

Remplacement d'échantillons

Dans la vue Mapping, vous pouvez remplacer des échantillons individuels par d'autres échantillons enregistrés sur votre disque dur.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Replace Sample** dans le menu contextuel.
2. Dans le sélecteur de fichier, accédez au fichier que vous souhaitez utiliser, sélectionnez-le et cliquez sur **Open**.

RÉSULTAT

L'échantillon est remplacé.

Suppression d'échantillons des pads

- Pour supprimer un échantillon d'un pad, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Remove Sample** dans le menu contextuel.
- Pour supprimer tous les échantillons d'un pad, faites un clic droit sur l'un des échantillons et sélectionnez **Remove Selected Samples**.

À NOTER

Quand le bouton **PAD/SEL** est configuré sur **PAD**, vous ne pouvez pas sélectionner individuellement les échantillons et la fonction **Remove Selected Samples** supprime tous les échantillons du pad.

Onglet Main

L'onglet **Main** (principal) vous donne accès au mapping des échantillons du pad, ainsi qu'aux paramètres les plus importants: **Volume**, **Pan**, **Cutoff**, etc.

L'onglet **Main** offre également une version simplifiée de l'éditeur d'échantillons. Vous pouvez y déplacer les marqueurs de début et de fin de l'échantillon, les marqueurs de fondu d'entrée et de sortie, et également configurer les courbes des fondus sur l'affichage graphique.

Mode

Détermine le mode de déclenchement des échantillons d'un pad:

- En mode **Velocity**, c'est la vélocité entrante qui détermine quel échantillon est lu.
- En mode **Layer**, tous les échantillons sont lus en même temps, quelle que soit leur vélocité.
- En mode **Round Robin**, les échantillons sont lus de façon répétée, les uns après les autres, de gauche à droite.
- En mode **Random**, les échantillons sont lus de façon aléatoire. Il peut arriver que des échantillons soient lus plusieurs fois.
- En mode **Random Exclusive**, les échantillons sont lus de façon aléatoire, mais en évitant les répétitions.

Poly

Détermine la polyphonie maximale d'un pad. Par exemple, si ce paramètre est configuré sur 4, vous pourrez déclencher un pad quatre fois avant que les notes soient escamotées.

À NOTER

La valeur de polyphonie détermine le nombre de notes pouvant être lues simultanément. Par conséquent, quand vous déclenchez des pads sur lesquels plusieurs échantillons sont superposés, le nombre de voix lues peut être très élevé.

Fade

Détermine le temps que met une voix à s'estomper en fondu quand des voix sont escamotées.

À NOTER

Il est possible de définir des paramètres de fondu différents pour chacun des échantillons d'un pad.

Exclusive Group

Cette fonction vous permet d'assigner un pad à l'un des 32 groupes exclusifs. Les pads appartenant à un même groupe ne peuvent pas être lus simultanément. Quand une nouvelle note est jouée, la note précédente s'arrête.

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

Détermine la position de l'échantillon dans le champ panoramique.

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

À NOTER

Les paramètres **Cutoff**, **Resonance** et **Distortion** sont uniquement disponibles quand un filtre est activé.

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

Détermine le niveau de la distorsion. L'effet de ce paramètre dépend du mode sélectionné pour le filtre.

Output

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés.

- Par défaut, les échantillons sont routés sur le console de mixage **Kit**, dans laquelle ils traversent également des effets d'insert.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'un des 16 bus de l'agent qui sont proposés dans le sous-menu **Agent**. Quand des échantillons sont routés sur un bus de l'agent, ils traversent également les effets d'insert de ce bus.

- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'une des 16 sorties stéréo disponibles. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie reste activée en permanence et peut également être traitée par des effets d'insert.
- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

À NOTER

Les échantillons qui sont routés sur une sortie désactivée dans votre application hôte sont automatiquement transmis à la sortie Master du plug-in.

Playback Quality

Détermine la qualité de lecture.

- **Standard** : sélectionnez ce mode pour lire les échantillons à leur résolution et à leur fréquence d'échantillonnage d'origine.
- **Vintage** : sélectionnez ce mode pour reproduire la qualité audio des premières boîtes à rythmes 12 bits. L'effet de crénelage caractéristique de ces machines est obtenu grâce à un désaccordage des échantillons. La fréquence d'échantillonnage est limitée à 26 040 Hz.
- Le mode **Turntable** ressemble au mode **Vintage**. Les échantillons sont joués au format 12 bits/26040 Hz. Servez-vous de ce mode si vous souhaitez recréer le son caractéristique des producteurs de hip hop. Comme les premières boîtes à rythmes numériques ne disposaient que d'une mémoire RAM très limitée, les platines disque étaient échantillonnées à une vitesse de 45 RPM au lieu de 33 1/3 RPM. Il était ainsi possible d'enregistrer davantage d'échantillons dans un minimum de mémoire RAM. Pendant la lecture, les échantillons étaient restitués à une hauteur inférieure, afin de compenser le changement de hauteur. C'est ce qui donnait aux premières boîtes à rythmes ce son crénelé et légèrement saturé qui leur est si caractéristique.

À NOTER

Quand le mode **Vintage** ou **Turntable** est sélectionné pour un échantillon, vous ne pouvez pas l'éditer à l'aide des fonctions AudioWarp dans l'onglet **Sample**. Si vous essayez de sélectionner l'un de ces modes pour un échantillon utilisant l'AudioWarp, un message d'avertissement apparaîtra.

Filter Type

Détermine le type du filtre. Vous avez le choix entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** et **Rate Reduction**.

Pour désactiver le filtre, sélectionnez **Off**.

Filter Shape (forme du filtre)

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.

- Les filtres HP6+LP18 et HP6+LP12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP12+LP6 et HP18+LP6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR12+LP6 et BR12+LP12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12+BR12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure, et proches de cette coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+BR12 et HP12+BR12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.

Édition de l'enveloppe

Les onglets **Pitch**, **Filter** et **Amp** contiennent tous une section d'enveloppe. Ces enveloppes à plusieurs segments peuvent chacune intégrer jusqu'à 128 nœuds pour les paramètres **Time**, **Level** et **Curve**. Les nœuds et leurs paramètres déterminent la forme générale de l'enveloppe. Vous pouvez éditer un ou plusieurs nœuds à l'aide de l'éditeur graphique d'enveloppe ou en saisissant des valeurs.

Fixed

- Si l'option **Fixed** est activée et que vous déplacez les nœuds sélectionnés sur l'axe temporel, seuls les nœuds sélectionnés sont déplacés.
- Quand la fonction **Fixed** est désactivée, tous les nœuds qui suivent les nœuds édités sont également déplacés.

Snap

Il est possible d'afficher une seconde enveloppe en arrière-plan de l'enveloppe que vous éditez. Si la fonction **Snap** est activée quand vous déplacez des nœuds, ceux-ci se calent sur les nœuds de l'enveloppe affichée en arrière-plan.

- Pour choisir l'enveloppe à afficher en arrière-plan, ouvrez le menu local situé à droite du bouton **Snap** et sélectionnez une enveloppe dans la liste.

Sélection des nœuds

- Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus dans l'éditeur graphique.

  Les nœuds sélectionnés deviennent bleu clair. Le nœud actif est encadré en orange. Les champs de valeur situés à gauche de l'éditeur graphique d'enveloppe correspondent aux paramètres du nœud actif.

- Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, vous pouvez utiliser le menu local **Node** pour changer de nœud actif sans désélectionner les autres nœuds.

- Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un [Maj]-clic sur ce nœud. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.

- Vous pouvez également sélectionner plusieurs nœuds en délimitant un rectangle de sélection autour de ceux-ci avec la souris.

- Quand l'éditeur graphique est actif, vous pouvez utiliser les touches de flèches gauche et droite pour sélectionner le nœud précédent ou suivant.

Configuration du paramètre Time

Le paramètre **Time** détermine la durée qui sépare deux nœuds. Selon le mode **Sync** sélectionné, le paramètre **Time** est exprimé en millisecondes et en secondes ou en valeurs de note.

- Pour configurer le paramètre **Time**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Time**.

- Vous pouvez également définir le paramètre **Time** à partir de l'éditeur graphique d'enveloppe en faisant glisser les nœuds vers la gauche ou la droite pour diminuer ou augmenter l'écart de temps.

  Pour plus de précision, maintenez la touche [Maj] enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

  Pour restreindre les déplacements à l'axe temporel et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan horizontal, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Configuration du paramètre Level

Le paramètre **Level** détermine l'amplitude de l'enveloppe à la position définie par le paramètre **Time**.

- Pour configurer le paramètre **Level**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Level**.
- Vous pouvez également définir le paramètre **Level** dans l'éditeur graphique d'enveloppe, en faisant glisser les nœuds sélectionnés vers le haut ou vers le bas afin de diminuer ou augmenter les niveaux.

  Pour plus de précision, maintenez la touche [Maj] enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

  Pour restreindre les déplacements à l'axe des niveaux et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan vertical, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Configuration du paramètre Curve

Le paramètre **Curve** permet de configurer la courbure de l'enveloppe entre deux nœuds selon un modèle linéaire, logarithmique ou exponentiel.

- Pour configurer le paramètre **Curve**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Curve**. Les valeurs positives engendrent des courbes de type logarithmique, tandis que les valeurs négatives engendrent des courbes exponentielles.
- Vous pouvez également définir le paramètre **Curve** à l'aide de l'éditeur graphique d'enveloppe en faisant glisser la courbe entre deux nœuds.

  Faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur une courbe pour la réinitialiser à l'état linéaire.

Ajout et suppression de nœuds

Les nœuds ajoutés après le nœud de sustain affectent toujours la phase de relâchement de l'enveloppe.

- Pour créer un nœud, double-cliquez à l'emplacement où vous souhaitez le placer.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Pour supprimer plusieurs nœuds sélectionnés à la fois, appuyez sur [Suppr] ou sur [Arrière].

À NOTER

Le premier et le dernier nœud ne peuvent pas être supprimés. Il en va de même pour le nœud de sustain.

Création de nœuds à l'aide de la fonction Fill

La fonction **Fill** (remplir) permet de créer plusieurs nœuds d'enveloppe à la suite des nœuds sélectionnés.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans le menu local situé à droite du bouton **Fill**, sélectionnez le nombre de nœuds à ajouter.
2. Dans l'éditeur graphique d'enveloppe, sélectionnez le nœud à la suite duquel vous souhaitez créer d'autres nœuds.

   Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, les nouveaux nœuds sont insérés à la suite du dernier nœud sélectionné.

   Quand la fonction **Fixed** est désactivée, les nouveaux nœuds sont répartis selon l'intervalle défini par le paramètre Time du nœud sélectionné. Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, l'intervalle est déterminé par le nœud actif.

   En activant le bouton **Sync**, vous pouvez faire en sorte que l'intervalle corresponde à la valeur de note de la fonction **Sync**. Par exemple, si vous avez sélectionné 1/4, les nouveaux nœuds seront espacés de l'intervalle d'une noire.

   Quand la fonction **Fixed** est activée, les nœuds créés sont répartis sur l'espace entre le dernier nœud sélectionné et le suivant.
3. Cliquez sur le bouton **Fill**.

RÉSULTAT

Les nœuds sont créés.

Utilisation de la fonction Sync

Il est possible de synchroniser les enveloppes sur le tempo de l'application hôte. Vous pouvez ainsi définir les données temporelles de l'enveloppe en fonction des intervalles musicaux, afin que l'enveloppe soit toujours calée sur le tempo, même quand celui-ci change.

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Sync** pour activer la synchronisation de l'enveloppe.

   Le mode Sync est activé quand le bouton est en surbrillance. Une grille représentant des valeurs de note apparaît sur l'éditeur graphique d'enveloppe.
2. Sélectionnez une valeur de note dans le menu local situé à droite du bouton **Sync**.

   Cette valeur détermine la résolution de la grille.

   À NOTER

   Le champ **Time** des nœuds indique alors le temps en valeurs de note. Cette valeur de note est toujours réduite à la fraction la moins élevée possible. Par exemple, la valeur 2/16 sera indiquée 1/8.

3. Pour utiliser des valeurs de notes en triolets, activez le bouton **T**.
    - Pour les nœuds d'enveloppe qui ne sont pas placés sur une valeur de note exacte, le champ Time indique la valeur de note la plus proche.
    - Un point rouge figure à l'intérieur des nœuds qui sont placés sur une valeur de note exacte. Cette indication vous sera par exemple utile si vous alternez entre une grille en triolets et une grille normale. Les nœuds de triolets conservent leurs points rouges même quand la grille est configurée sur une valeur de note normale.
4. Vous pouvez également saisir manuellement les valeurs de note et les triolets dans le champ de valeur.

Modes d'enveloppe

Le menu local **Mode** vous donne le choix entre quatre modes d'enveloppe qui déterminent comment l'enveloppe doit être lue chaque fois que vous jouez une note.

Sustain

L'enveloppe est jouée entre le premier nœud et sa phase de sustain. Le niveau de sustain est maintenu tant que la note est jouée. Quand vous relâchez la note, les phases qui suivent la phase de sustain sont lues. Ce mode est idéal pour les échantillons bouclés.

Loop

L'enveloppe est jouée entre le premier nœud et les nœuds de bouclage (loop). La boucle se répète tant que la note est maintenue. Quand vous relâchez la note, les phases qui suivent la phase de sustain sont lues. Ce mode est idéal pour conférer une dynamique au sustain.

One Shot

L'enveloppe est jouée entre le premier et le dernier nœud, même si vous relâchez la touche. Dans ce cas, l'enveloppe ne comporte pas de phase sustain. Ce mode est idéal pour les échantillons de percussions.

Sample Loop

Préserve l'attaque naturelle de l'échantillon. Le decay de l'enveloppe ne commence pas tant que l'échantillon n'a pas atteint le début de la boucle.

Si vous configurez le second nœud sur son niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour configurer le decay pendant la phase de boucle de l'échantillon, l'enveloppe s'appliquera uniquement à la phase de boucle. L'attaque de l'enveloppe s'exécute toujours.

Configuration de la boucle

Vous pouvez configurer l'enveloppe de manière à lire en boucle la section comprise entre les nœuds sélectionnés.

PROCÉDÉR AINSI

1. Configurez le mode d'enveloppe sur **Loop** (boucle).
2. Configurez la boucle à l'aide de l'éditeur graphique d'enveloppe.
3. La région bouclée est représentée en vert dans l'éditeur graphique d'enveloppe. Définissez le début et la fin de la boucle en faisant glisser les bordures de la région.

   Seule la phase de déclin (decay) de l'enveloppe peut être bouclée.

Onglet Pitch

Key Range

Activez ce bouton pour définir la plage de notes de l'échantillon, c'est-à-dire la plage sur laquelle il est mappé dans l'ordre chromatique sur les pads.

- **Low Key** détermine la première note du mapping.
- **High Key** détermine la dernière note du mapping.

Si vous désactivez le bouton **Key Range**, les champs **Low Key** et **High Key** se réinitialiseront.

Fixed Pitch

- Quand l'option **Fixed Pitch** est désactivée, l'échantillon est décliné selon la gamme chromatique sur toute la plage de notes.
- Quand l'option **Fixed Pitch** est activée, l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine sur toutes les notes de la plage. Cette option vous sera utile si vous souhaitez superposer un pad avec les pads voisins, par exemple.

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Random

Détermine la mesure dans laquelle la hauteur de l'échantillon est modifiée de façon aléatoire chaque fois qu'une note est déclenchée.

Env Amnt

Détermine la mesure dans laquelle la hauteur est affectée par l'enveloppe de hauteur.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l'incidence de la vélocité sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

Mapping chromatique des échantillons sur plusieurs pads

Le paramètre **Key Range** de l'onglet **Pitch** permet de mapper des échantillons de façon chromatique sur plusieurs pads.

À NOTER

Quand le bouton **Edit Selected Sample or Pad** (**SEL**) est activé, la plage de notes est définie individuellement pour chaque échantillon.

PROCÉDER AINSI

1. Définissez la plage à l'aide des champs de valeur **Low Key** et **High Key**.

   Quand vous définissez la plage de notes d'échantillons mappés de façon chromatique, les pads compris dans cette plage prennent le nom du pad auquel l'échantillon d'origine est assigné. Un nom n'est attribué que quand le pad correspondant n'en possède pas déjà. Les demi-tons de décalage par rapport au pad d'origine sont indiqués par les suffixes ajoutés aux noms. Ceci vous permet de retrouver facilement le pad d'origine.

2. Facultatif : configurez le paramètre **Fixed Pitch**.
    - Quand l'option **Fixed Pitch** est activée, l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine sur tous les pads de la plage de notes.
    - Quand l'option **Fixed Pitch** est désactivée, l'échantillon est décliné selon la gamme chromatique sur la plage de notes.

RÉSULTAT

Les échantillons sont mappés sur les pads. Une icône en forme de double note indique quels pads jouent un échantillon mappé de façon chromatique.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Le menu contextuel des pads qui contiennent des échantillons mappés de façon chromatique propose la fonction **Chromatically Mapped from** (mappé de façon chromatique à partir de). Celle-ci vous permet de retrouver le pad d'origine des échantillons mappés. Le pad d'origine lui-même n'offre pas cette fonction.

Onglet Filter

L'onglet **Filter** vous permet de définir la couleur du son. L'enveloppe du filtre contrôle la fréquence de coupure, ce qui permet de faire évoluer le contenu harmonique dans le temps.

Filter Type

Détermine le type du filtre. Vous avez le choix entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** et **Rate Reduction**.

Pour désactiver le filtre, sélectionnez **Off**.

Filter Shape (forme du filtre)

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+LP18 et HP6+LP12 combinent un filtre passe-haut à 6dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP12+LP6 et HP18+LP6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18dB/oct et un filtre passe-bas à 6dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

- Les filtres BR12+LP6 et BR12+LP12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12+BR12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure, et proches de cette coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+BR12 et HP12+BR12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

Détermine le niveau de la distorsion. L’effet de ce paramètre dépend du mode sélectionné pour le filtre.

Velocity

Ce paramètre détermine l’incidence de la vélocité sur la fréquence de coupure. Quand le paramètre **Velocity** est à 0 %, il n’a aucun effet. Quand il est configuré sur une autre valeur, la fréquence de coupure change en fonction de la vélocité.

Env Amnt

Détermine dans quelle mesure le filtre est affecté par son enveloppe.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l’incidence de la vélocité sur le niveau de l’enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l’enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l’enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l’incidence de la vélocité sur les phases de l’enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

LIENS ASSOCIÉS
Édition de l'enveloppe à la page 468

Onglet Amp

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

Détermine la position de l'échantillon dans le champ panoramique.

AUX 1-4

Ces commandes vous permettent de régler le niveau du signal transmis aux quatre voies FX AUX intégrées.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l'incidence de la vélocité sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

Output

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés.

- Par défaut, les échantillons sont routés sur le console de mixage **Kit**, dans laquelle ils traversent également des effets d'insert.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'un des 16 bus de l'agent qui sont proposés dans le sous-menu **Agent**. Quand des échantillons sont routés sur un bus de l'agent, ils traversent également les effets d'insert de ce bus.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'une des 16 sorties stéréo disponibles. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie reste activée en permanence et peut également être traitée par des effets d'insert.
- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

À NOTER

Les échantillons qui sont routés sur une sortie désactivée dans votre application hôte sont automatiquement transmis à la sortie Master du plug-in.

Norm (utiliser la vélocité normalisée)

- Si vous travaillez avec des échantillons normalisés, veillez à désactiver ce bouton.
- Si vous utilisez des échantillons mappés en fonction de la vélocité et qui n'ont pas été normalisés, activez ce bouton. Faute de quoi, les transitions de niveaux entre les différentes couches de vélocité risquent d'être inadaptées quand vous configurez le paramètre **Vel<Lev**.

Onglet Sample

L'onglet **Sample** comprend plusieurs sections. La section supérieure offre un affichage graphique de la forme d'onde de l'échantillon et la section inférieure contient tous les paramètres associés à cet échantillon.

Barre d'outils

La barre d'outils contient plusieurs outils qui permettent d'éditer les marqueurs de l'échantillon, les marqueurs de boucle et les tranches.

Play Sample

Activez ce bouton pour lire l'échantillon brut.

Play Selection Looped

Activez ce bouton pour lire en boucle la sélection.

Auto Scroll

Quand ce bouton est activé, l'affichage graphique de la forme d'onde défile de sorte que le curseur reste visible pendant la lecture.

Follow Sample Playback

Activez ce bouton pour qu'un curseur de lecture apparaisse quand vous déclenchez un échantillon en MIDI.

Range Selection Tool

Cliquez avec cet outil et faites glisser le pointeur pour sélectionner un intervalle.

Zoom Tool

Quand cet outil est sélectionné, vous pouvez cliquer sur la forme d'onde pour zoomer sur l'emplacement où vous avez cliqué.

Play Tool

Quand cet outil est sélectionné, il suffit de cliquer sur l'affichage graphique de la forme d'onde pour lire l'échantillon. Celui-ci est joué à partir de cette position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Scrub Tool

Quand cet outil est sélectionné, vous pouvez cliquer sur l'affichage graphique de la forme d'onde et faire glisser le pointeur dans le sens horizontal pour lire les données audio. Le sens et la vitesse de lecture dépendent de la distance de laquelle vous déplacez la souris vers la gauche ou la droite par rapport à l'emplacement auquel vous avez cliqué.

Snap

Quand le bouton Snap est activé, les marqueurs et les positions de début et de fin de la sélection se calent sur d'autres marqueurs.

Snap to Zero Crossing

Quand ce bouton est activé, les marqueurs et les positions de début et de fin de la sélection se calent systématiquement sur les points zéro (les endroits où l'amplitude est nulle). Vous évitez ainsi les parasites provoqués par les brusques changements d'amplitude.

Edit Loop

Quand cette icône est activée, l'éditeur affiche la région bouclée de façon répétée, et non la forme d'onde originale de l'échantillon. Vous bénéficiez ainsi d'un meilleur aperçu de la transition entre la fin de la boucle et son début, ce qui vous permet de placer les marqueurs de boucle aux meilleurs positions.

Si le mode de bouclage était désactivé quand vous avec activé l'icône **Edit Loop**, ce mode se configure automatiquement sur **Continuous** et des marqueurs de boucle sont placés au début et à la fin de l'échantillon.

Show Resulting Loop Crossfade

Activez ce bouton pour visualiser l'incidence de vos paramètres de fondu enchaîné sur l'affichage graphique de la forme d'onde. Quand ce bouton est activé, la forme d'onde obtenue est affichée en rouge.

À NOTER

Ce bouton n'a d'effet que quand l'option **Edit Loop** est activée.

Trim Sample

Permet de rogner l'échantillon, soit par rapport à la sélection, soit d'après les marqueurs de début et de fin de l'échantillon.

Normalize Sample

Permet de normaliser l'échantillon d'après le niveau de crête le plus élevé détecté dans l'échantillon et d'ajuster le gain sur un niveau prédéfini.

Normalize Level

Détermine le niveau utilisé par la fonction **Normalize**.

Revert to Full Sample

Annule le rognage et restaure l'échantillon dans son entier.

À NOTER

Après avoir annulé les fonctions de rognage, veillez à replacer les marqueurs de début et de fin à leurs positions d'origine, faute de quoi ces parties ne seront pas lues.

Show Fades in Waveform

Activez ce bouton pour afficher les paramètres des fondus directement sur la forme d'onde.

Show Channel Sum

Activez ce bouton pour afficher la somme des canaux gauche et droit sur l'affichage graphique de la forme d'onde.

Show Left Channel

Activez ce bouton pour afficher le canal gauche sur l'affichage graphique de la forme d'onde.

Show Right Channel

Activez ce bouton pour afficher le canal droit sur l'affichage graphique de la forme d'onde.

Preview Volume

Quand vous cliquez sur cette icône, un curseur de niveau apparaît. Il vous permet de définir le niveau de pré-écoute de vos échantillons.

Output

Ce menu local vous permet de définir la sortie du plug-in sur laquelle sont transmis les signaux de l'éditeur Sample.

Il vous sera particulièrement utile si la sortie **Master** utilise des effets d'insert que vous ne souhaitez pas entendre pendant l'édition des échantillons.

Règle

Les graduations de la règle correspondent au format temporel choisi.

- Pour changer de format, cliquez sur la flèche située à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.

  Vous avez le choix entre les valeurs de note (Bars+Beats), les secondes (Seconds) et les échantillons (Samples).

Quand l'onglet **Slice** est sélectionné, la règle indique le temps en mesures et en valeurs de note.

Affichage graphique de la forme d'onde et échelle de niveau

L'affichage graphique de la forme d'onde montre l'image de l'onde de l'échantillon. À sa gauche se trouve une échelle de niveau qui indique l'amplitude des données audio.

- Pour choisir le format d'affichage du niveau (pourcentage ou décibels), cliquez sur le libellé de l'échelle de niveau (dB ou %) et sélectionnez l'option souhaitée dans le menu local.
- Pour afficher les axes de mi-niveau, faites un clic droit dans l'affichage graphique de la forme d'onde et sélectionnez Show Half Level Axis dans le menu contextuel.

Section des paramètres

Velocity Start Range

Détermine l'incidence de la vélocité sur le début de l'échantillon. Déplacez le marqueur d'intervalle de début vers la droite pour que l'échantillon commence plus tard quand la vélocité est faible. À la vélocité maximale, la lecture commence au début de l'échantillon d'origine.

Key On Delay

Ce paramètre vous permet de retarder la lecture de la zone d'une durée ou d'une valeur de note définie.

- Pour synchroniser la durée de ce retard sur le tempo de l'application hôte, activez le bouton **Sync** et sélectionnez une valeur de note dans le menu local.
- Pour configurer la valeur de note sélectionnée en mode triolet, activez le bouton **T**.

Quand le bouton **Sync** est désactivé, le retard est exprimé en millisecondes. Quand le bouton **Sync** est activé, le retard est exprimé en valeurs de note.

Mode Loop

- **One Shot** : l'échantillon est lu du début à la fin.
- **No Loop** : la lecture de l'échantillon se poursuit tant que la note est maintenue.
- **Continuous** : la boucle est lue même si vous relâchez la note.
- **Until Release** : la boucle se répète tant que la note est maintenue, puis la lecture continue jusqu'à la fin de l'échantillon après relâchement de la note.

Reverse

Permet d'inverser l'échantillon, afin de le lire à l'envers.

Sample Start

Marqueur de début de l'échantillon.

Sample End

Marqueur de fin de l'échantillon.

Link Sample Start and End

Quand ce bouton est activé, la fin de l'échantillon se déplace quand vous déplacez le début de celui-ci, et vice versa.

Loop Start

Détermine la position à laquelle commence la boucle. Vous pouvez saisir une valeur numérique ou déplacer le marqueur de début sur l'affichage de la forme d'onde.

Loop End

Détermine la position à laquelle se termine la boucle. Vous pouvez saisir une valeur numérique ou déplacer le marqueur de fin sur l'affichage de la forme d'onde.

Link Loop Start and End

Quand ce bouton est activé, la fin de la boucle se déplace quand vous déplacez le début de celle-ci, et vice versa.

Loop Crossfade

Détermine la durée du fondu enchaîné de la boucle.

Le paramètre **Curve** permet de configurer la courbe du fondu enchaîné, de linéaire à équipuissante.

Loop Tuning

Permet de définir la fréquence de la boucle en centièmes.

Detune

Permet d'accorder l'échantillon de +/- 1200 centièmes.

Gain

Détermine le niveau de l'échantillon.

À NOTER

Quand vous utilisez la fonction **Normalize**, ce paramètre est automatiquement configuré.

Pan

Détermine la position de l'échantillon dans le champ panoramique.

Paramètres AudioWarp

La section **AudioWarp** vous permet de modifier la durée et les formants de vos échantillons.

À NOTER

La fonctionnalité AudioWarp n'est pas disponible quand la qualité de lecture est configurée sur **Vintage** ou sur **Turntable** dans l'onglet **Main**.

Mode

Ce menu local vous permet de sélectionner le mode utilisé par les fonctions AudioWarp.

- Le mode **Solo** offre des paramètres de modification de la durée et des formants. Il est destiné aux boucles et échantillons d'instruments en solo et de voix.
- Le mode **Music** offre des paramètres de modification de la durée. Ce mode convient mieux aux données audio complexes, telles que les boucles de batterie ou les échantillons de musique mixée. Il requiert bien plus de puissance de calcul que le mode Solo. Plus vous étirez/réduisez la durée d'un échantillon, plus la charge imposée au processeur est importante.
- Sélectionnez **Off** pour désactiver les fonctions AudioWarp.

Mode Sync

Les modes de synchronisation (**Sync**) permettent d'aligner la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

- Quand ce bouton est configuré sur **Off**, vous pouvez définir manuellement la vitesse de lecture en pourcentages.

- Quand il est configuré sur **Tempo**, la vitesse de lecture est calculée à partir du rapport entre le tempo d'origine de l'échantillon et le tempo de l'application hôte.
- Quand il est configuré sur **Beats**, la vitesse de lecture est calculée à partir de la longueur des temps du rythme, du nombre de temps qu'il contient et du tempo de l'application hôte.

À NOTER

Pour que les modes **Sync** puissent fonctionner correctement, il est essentiel que la boucle de l'échantillon soit correctement configurée. En mode Tempo, le tempo d'origine doit être défini avec autant de précision que possible.

Speed

Cette commande permet de définir la vitesse de lecture de l'échantillon en pourcentages. Vous pouvez accélérer le tempo jusqu'à 800%. En mode Music, la vitesse de lecture ne peut pas être réduite en deçà de 12,5%. Les valeurs inférieures à ce minimum n'ont aucun effet.

Original BPM

Quand le mode **Sync** est paramétré sur **Tempo**, vous pouvez saisir le tempo d'origine de l'échantillon en battements par minute (BPM). Groove Agent aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces informations sont utilisées pour la configuration du paramètre **Original Tempo** (tempo d'origine). Quand l'échantillon ne contient pas d'informations de tempo, la valeur est estimée par le plug-in. Vous pouvez modifier manuellement les valeurs de ce paramètre.

Note Length et Number of Beats

Quand le mode **Sync** est paramétré sur **Beats**, Groove Agent calcule le tempo de l'échantillon en se basant sur la longueur de note (Note Length) et le nombre de temps (Number of Beats) que vous avez définis. Par exemple, si l'échantillon est une boucle de batterie d'une durée de quatre noires, configurez **Note** sur 1/4 et **Beats** sur 4. Groove Agent aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces informations sont utilisées pour la configuration des paramètres **Note Length** et **Number of Beats**. Quand l'échantillon ne contient pas d'informations de tempo, ces valeurs sont estimées par le plug-in. Vous pouvez modifier manuellement les valeurs de ce paramètre.

Formant (uniquement en mode Solo)

Détermine l'ampleur de la modification des formants.

Marqueurs

Différents marqueurs sont à votre disposition pour situer les positions importantes au sein d'un échantillon.

Sample Start

Détermine la position à laquelle démarre la lecture de l'échantillon. Les données audio situées avant ce marqueur sont ignorées.

Sample End

Détermine la position à laquelle la lecture de l'échantillon s'arrête. Les données audio situées après ce marqueur sont ignorées.

Loop Start

Détermine la position de début de la boucle.

Loop End

Détermine la position de fin de la boucle.

Velocity Start Range

Détermine la phase d'attaque d'un échantillon. Cette phase peut être utilisée pour moduler le début de l'échantillon en fonction de la vélocité.

Création de fondus



- Pour créer des fondus, faites glisser les poignées de fondu sur l'affichage de forme d'onde de l'onglet **Sample** ou définissez les durées des fondus d'entrée et de sortie dans l'onglet **Slice** (si vous avez créé des tranches à partir de données audio).
- Pour ajuster la courbure du fondu, faites glisser la ligne de fondu vers le haut ou le bas sur l'affichage graphique. Pour réinitialiser la courbe du fondu à l'état de ligne, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée et cliquez sur la ligne de fondu.

À NOTER

Les fondus ont une incidence directe sur la lecture de l'échantillon. Ils ne font pas partie de l'enveloppe d'amplification.

Zoom

- Pour faire un zoomer/dézoomer sur les axes temporel et de niveau, servez-vous des curseurs de zoom horizontal et vertical.

  Curseur de zoom vertical

- Les trois boutons situés à droite du curseur de zoom horizontal vous permettent de zoomer sur le début de l'intervalle, sur sa fin, ou de l'afficher en entier.

  Selon l'opération réalisée, ces options s'appliquent à l'échantillon, à la sélection ou à une boucle. Plus vous cliquez, plus le niveau de zoom augmente.

- Pour alterner entre l'affichage de tout l'intervalle et la configuration de zoom précédente, cliquez sur le bouton **A** situé à droite du curseur de zoom horizontal.
- Pour zoomer/dézoomer sur le curseur de position, appuyez sur la touche [G] ou [H] du clavier de l'ordinateur.
- Pour zoomer/dézoomer sur l'endroit où vous avez cliqué, faites glisser la règle.
- Servez-vous des options du sous-menu **Zoom**, dans le menu contextuel.

View Range

Il est possible de définir l'intervalle de la forme d'onde qui doit s'afficher quand vous passez d'un échantillon à un autre.

Les options permettant de configurer cet intervalle se trouvent dans le sous-menu **View Range** du menu contextuel de l'affichage graphique de la forme d'onde.

Auto

Reprend l'intervalle visible de l'échantillon précédent.

Last

L'intervalle visible est conservé individuellement pour chaque échantillon. Quand vous resélectionnez un échantillon, son intervalle affiché est rétabli.

Full

L'échantillon est affiché dans son intégralité.

Sample

Affiche l'intervalle entre les marqueurs de début et de fin de l'échantillon.

Sample Start

Affiche le marqueur de début de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Sample Start Range

Affiche le marqueur d'intervalle de début de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Sample End

Affiche le marqueur de fin de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Loop

La boucle est affichée dans son intégralité.

Loop Start

Affiche le marqueur de début de boucle d'après le facteur de zoom configuré.

Loop End

Affiche le marqueur de fin de boucle d'après le facteur de zoom configuré.

Écoute des échantillons

Vous pouvez lire les échantillons à l'aide de l'icône d'écoute (**Play Sample**) de la barre d'outils.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Si vous n'avez rien sélectionné, l'échantillon est lu en intégralité.
- Si vous avez sélectionné une partie de l'échantillon, c'est cette partie qui est lue.
- Quand l'icône **Edit Loop** (boucle d'édition) est activée, la lecture se répète jusqu'à ce que vous désactiviez la fonction d'écoute.

Sélectionner des données

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour faire une sélection, faites glisser l'outil **Range Selection**.
   - Quand l'option **Snap to Zero Crossing** (caler sur les points zéro) est activée, le début et la fin de la sélection sont systématiquement calés sur des points zéro.
2. Pour redimensionner une sélection, faites glisser sa bordure gauche ou droite, ou faites un [Maj]-clic à l'endroit où vous souhaitez que commence ou se termine la sélection.
3. Pour déplacer une sélection, placez le pointeur de la souris à l'intérieur de la sélection et faites-la glisser.

Définition du début et de la fin d'un échantillon à partir d'une sélection

- Sélectionnez un intervalle, faites un clic droit dans l'éditeur Sample, ouvrez le sous-menu **Selection**, puis sélectionnez **Set Sample Start/End to selection** (caler le début et la fin de l'échantillon sur la sélection).

Définition du début et de la fin d'une boucle à partir d'une sélection

- Sélectionnez un intervalle, faites un clic droit dans l'éditeur **Sample**, ouvrez le sous-menu **Selection**, puis sélectionnez **Set Loop to Selection** (caler la boucle sur la sélection).

Assignation d'une partie d'échantillon à un autre pad

- Sélectionnez un intervalle, cliquez à l'intérieur de la sélection et faites-la glisser sur un autre pad.

  Seule la partie sélectionnée de l'échantillon est assignée au pad.

À NOTER

La partie de l'échantillon assignée au nouveau pad fait toujours référence à l'échantillon d'origine, ce qui signifie qu'aucun nouvel échantillon n'a été créé sur le disque.

Normalisation des échantillons

La fonction **Normalize** détecte le niveau de crête le plus élevé au sein de l'échantillon et ajuste le gain sur un niveau prédéfini.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans le champ **Normalize Level** (niveau de normalisation) de la barre d'outils, définissez le niveau auquel vous souhaitez normaliser l'échantillon.
2. Cliquez sur le bouton **Normalize Sample** (normaliser l'échantillon) dans la barre d'outils, ou faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Normalize Sample** dans le sous-menu **Sample** du menu contextuel.

RÉSULTAT

Le paramètre **Gain** de l'échantillon est ajusté sur le niveau de normalisation (**Normalize**) prédéfini. L'amplitude de la forme d'onde dans l'éditeur **Sample** change en conséquence.

À NOTER

Quand vous modifiez le gain d'un échantillon, l'amplitude de la forme d'onde dans l'éditeur **Sample** change en conséquence. Cette opération peut être confondue avec un ajustement sur le zoom vertical de la forme d'onde. Pour un aperçu plus fidèle, réglez le zoom vertical au minimum avant de modifier le gain.

Pour lire l'échantillon à son niveau d'origine, réglez le paramètre **Gain** sur 0.0 dB.

Rognage des échantillons

Dans l'éditeur **Sample**, vous pouvez rogner les échantillons en fonction des marqueurs de début et de fin ou d'après la sélection.

- Pour rogner l'échantillon par rapport aux marqueurs de début et de fin, positionnez ceux-ci à votre convenance, puis cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.
- Pour rogner l'échantillon par rapport à la sélection, sélectionnez un intervalle et cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.

À NOTER

Les fonctions de rognage sont également accessibles à partir du menu contextuel de l'éditeur **Sample**.

Il est possible d'annuler toutes les opérations de rognage.

- Pour annuler une opération de rognage, cliquez sur le bouton **Revert to Full Sample** (revenir à l'échantillon dans son entier) dans la barre d'outils ou faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Revert to Full Sample** dans le menu contextuel.

  À NOTER

  Après avoir annulé les fonctions de rognage, veillez à replacer les marqueurs de début et de fin à leurs positions d'origine, faute de quoi ces parties ne seront pas lues.

Onglet Slice

L'onglet **Slice** vous permet de trancher des boucles audio dont les tranches sont automatiquement mappées sur des pads d'instrument. Dans le cadre de ce processus, une piste MIDI est créée et associée au premier pad de pattern vide.

Après avoir tranché une boucle, vous pouvez la lire toute entière via le pad de pattern, ou déclencher les tranches individuellement à l'aide des pads d'instrument.

Barre d'outils

La barre d'outils de cet onglet a plusieurs outils en commun avec celle de l'onglet **Sample**. Vous disposez en outre des outils suivants :

Play Slice

Activez ce bouton pour que les tranches soient lues quand vous cliquez dessus.

Lock Slices

Activez ce bouton pour interdire le déplacement des marqueurs de tranche. Les marqueurs des tranches verrouillés prennent la couleur rouge.

Jump to Previous/Next Slice

Cliquez sur ces boutons pour passer à la tranche suivante/précédente.

BPM

Indique le tempo de la boucle tel qu'il a été extrait du fichier de l'échantillon, ou calculé d'après la longueur de l'échantillon.

Vous pouvez modifier manuellement cette valeur.

Bars/Beats

Indique en mesures et en temps la longueur de l'échantillon détectée par l'outil de détection automatique du tempo. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur, qui a une incidence sur la grille et le tempo.

Section des paramètres

Create/Remove Slices

Cliquez sur ce bouton pour créer des tranches à partir de la boucle sélectionnée. Si des tranches ont déjà été créées, cliquez sur ce bouton pour les supprimer.

Mode de détection des tranches

L'outil de détection des tranches place automatiquement les marqueurs de tranche sur la forme d'onde de l'échantillon. Voici les modes disponibles pour la détection des tranches :

- Le mode **Transient** vous permet de définir le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour qu'un marqueur de tranche soit créé.
- Le mode **Grid** place les marqueurs de tranche par rapport à une grille de temps musicaux.

  Vous pouvez combiner les modes **Transient** et **Grid** pour détecter des tranches qui remplissent les deux conditions.
- En mode **Manual**, les tranches ne sont pas détectées de façon automatique. Vous pouvez alors ajouter et supprimer manuellement des tranches en faisant un [Alt]/[Option]-clic sur la forme d'onde.

Threshold

Détermine le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour être détecté en tant que début d'une tranche.

Min Length

Détermine la longueur minimale des tranches. Ce paramètre vous permet d'éviter que des tranches trop courtes soient créées.

Grid Catch

En mode **Transient+Grid**, cette commande vous permet de définir la distance par rapport à la grille à partir de laquelle un marqueur est créé.

Fade In/Out

Détermine la durée des fondus d'entrée et de sortie pour toutes les tranches de la boucle.

Icône d'exportation MIDI

Vous pouvez exporter la phrase MIDI en faisant glisser cette icône sur une piste MIDI de votre application hôte.

Trancher une boucle

CONDITION PRÉALABLE

Pour trancher une boucle, il est préférable de commencer avec un kit vide.

À NOTER

Le nombre maximum de tranches pouvant être créées est de 128. Par conséquent, il est recommandé de commencer sur un pad assigné à une note basse, afin de disposer d'un nombre suffisant de pads vides.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites glisser la boucle audio sur le pad d'instrument avec lequel vous souhaitez commencer.
2. Ouvrez l'onglet **Slice** et cliquez sur **Create Slices** (créer des tranches).

   Quand le nombre de tranches dépasse le nombre de pads disponibles, les tranches ne sont pas toutes mappées sur des pads d'instrument. Les tranches non mappées apparaissent en rouge dans l'affichage graphique de la forme d'onde. Le cas échéant, la boucle n'est jouée que sur la durée des tranches mappées.
3. Configurez les paramètres de l'onglet **Slice** de manière à obtenir un ensemble de tranches satisfaisant.

   Toutes les modifications donnant lieu à une augmentation ou une diminution du nombre de tranches engendrent la création ou la suppression de tranches sur les pads.

Classement automatique des sons de percussion

La page **Slice** offre une fonction élaborée de classement des tranches (**Classify Slices**) qui analyse les boucles de batterie tranchées. Les tranches sont analysées et automatiquement réparties dans cinq grandes catégories : grosse caisse, caisse claire, charleston, tom et percussion.

Chacune des tranches est assignée à la catégorie de laquelle elle se rapproche le plus. Par exemple, une tranche de grosse caisse sur laquelle on entend un peu de charleston sera quand même assignée à la catégorie «kick» (grosse caisse). Le nom de la catégorie et sa couleur prédéfinie sont affichés dans la section de classement qui se trouve dans la partie inférieure de l'affichage de forme d'onde. Vous pouvez également définir vous-même les couleurs par défaut des catégories. Les couleurs et les noms des catégories sont appliqués aux pads d'instrument dès que vous classez les tranches. Vous bénéficiez ainsi d'une meilleure vue d'ensemble quand vous travaillez avec des boucles tranchées.

À NOTER

Certaines tranches sont difficiles à analyser. Par exemple, il peut arriver qu'une grosse caisse doublée d'une cymbale crash soit identifiée en tant que caisse claire, ou qu'un tom très grave soit classé parmi les grosses caisses. Il est possible d'assigner manuellement ces tranches aux différentes catégories.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un kit et chargez une boucle de batterie sur un pad d'instrument.
2. Dans la page **Slice**, cliquez sur **Create Slices** (créer des tranches).
3. Facultatif : configurez les paramètres **Threshold** (seuil) et **Min Length** (durée minimale).
4. Activez **Classify Slices** (classer les tranches).

RÉSULTAT

Les tranches sont analysées et automatiquement assignées aux cinq catégories. Les couleurs et les noms des pads d'instrument changent en conséquence.

À NOTER

Quand les tranches sont très courtes, elles ne sont pas reconnues et ne sont donc pas assignées à des catégories. Le cas échéant, les couleurs et les noms des tranches ne changent pas. Vous pouvez assigner manuellement ces tranches à des catégories.

À NOTER

Les claps et les sidesticks sont classés dans la catégorie snare (caisse claire). Les cymbales, shakers et tambourins sont classés dans la catégorie hihat (charleston).

Classement manuel des tranches

Si le classement automatique n'a pas fonctionné parce que les tranches étaient trop courtes ou si ce classement était incorrect, vous pouvez assigner manuellement les tranches aux différentes catégories.

- Pour définir manuellement la catégorie d'une tranche, cliquez dans la section de classement au niveau de cette tranche, puis sélectionnez la catégorie voulue dans le menu.
- Pour annuler vos modifications, faites un clic droit dans la section de classement et sélectionnez **Reset Classes** (réinitialiser les catégories).

Sélection de tous les pads de tranches appartenant à la même catégorie

Il est possible de sélectionner tous les pads qui contiennent des tranches de la même catégorie. Ceci vous permet d'appliquer les mêmes éditions à toutes les tranches d'une catégorie.

CONDITION PRÉALABLE

Utilisez la fonction **Classify** sur une boucle tranchée.

Vous pouvez trouver cette fonction dans le menu contextuel des pads et dans celui des catégories de tranches de la section de classement.

- Faites un clic droit sur un pad dans la section des pads et sélectionnez **Select Pads of Same Class** (sélectionner les pads de la même catégorie) dans le menu contextuel.
- Dans l'onglet **Slice**, faites un clic droit dans la section de classement sur une tranche de la catégorie souhaitée et sélectionnez **Select Pads of Same Class** dans le menu contextuel.

RÉSULTAT

Tous les pads de la boucle tranchée qui contiennent des tranches de la même catégorie sont sélectionnés. Les pads qui contiennent des tranches provenant d'autres boucles ne sont pas pris en compte.

Remplacement de tranches par d'autres tranches de la même catégorie

Dans l'éditeur **Pattern**, vous pouvez configurer toutes les tranches d'une même catégorie sur une seule touche n'appartenant pas à cette catégorie. De cette manière, toutes les notes d'une catégorie sont jouées avec la même tranche. Si certaines tranches de grosse caisse sont jouées en même temps qu'une charleston et que d'autres tranches de grosse caisse sont jouées seules, vous pouvez configurer toutes les notes de la catégorie grosse caisse sur une tranche de grosse caisse seule. Le son y gagnera en cohérence.

PROCÉDER AINSI

1. Chargez une boucle de batterie tranchée.
2. Classez les tranches.
3. Ouvrez l'éditeur **Pattern**, faites un clic droit sur la tranche que vous souhaitez utiliser pour jouer tous les événements de note de cette catégorie et sélectionnez **Set Notes of Same Class to [touche]** (configurer les notes de la même catégorie sur [touche]).

RÉSULTAT

Les notes des autres tranches de cette catégorie sont configurées sur la touche de la tranche que vous avez sélectionnée.

Couleurs des catégories

- Pour changer la couleur d’une catégorie, faites un clic droit dans la section de classement d’une tranche et sélectionnez une autre couleur dans le sous-menu **Set Class Color** (définir la couleur des catégories). Toutes les tranches qui appartiennent à la même catégorie adoptent cette couleur.
- Pour revenir aux couleurs de catégories par défaut, faites un clic droit dans la section de classement d’une tranche et sélectionnez **Apply Default Class Colors**.
- Pour enregistrer vos couleurs de catégories en tant que couleurs par défaut, faites un clic droit dans la section de classement d’une tranche et sélectionnez **Save Class Colors as Default**. Les catégories adopteront dès lors les paramètres de couleurs de catégories que vous avez configurés.
- Pour réinitialiser les couleurs à leurs paramètres d’usine, faites un clic droit dans la section de classement d’une tranche et sélectionnez **Reset Class Colors to Factory**.

Ajout et suppression de tranches

- Pour ajouter un marqueur de tranche, faites un [Alt]/[Option]-clic dans l’éditeur.
- Pour supprimer un marqueur de tranche, faites un [Alt]/[Option]-clic dessus.

À NOTER

Le nombre de tranches pouvant être créées est limité au nombre de pads d’instrument vides.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.

- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.



La page **Edit** contient les onglets **Agent**, **Overview** et **Pattern**.

Les fonctions d'édition des patterns du Beat Agent sont toutes décrites dans le chapitre « Utilisation des pads ».

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** de Beat Agent comprend 16 bus. Vous pouvez assigner la sortie de chacun des échantillons à l'un de ces bus. Par défaut, la sortie des bus de la console **Agent** est routée sur la console de mixage **Kit**, mais vous pouvez également assigner les bus à l'une des sorties du plug-in et aux effets auxiliaires (AUX FX) 1 à 4.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Vous pouvez accéder aux bus à partir des boutons numérotés qui se trouvent en haut.

- Cliquez sur les boutons **1**, **2**, **3** ou **4** pour afficher respectivement les bus 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12 et 13 à 16.
- Pour assigner un échantillon à un bus de la console **Agent**, ouvrez la page **Edit** de la page **Instrument**. Ouvrez ensuite l'onglet **Main**, sélectionnez le pad que vous souhaitez éditer et sélectionnez le bus souhaité dans le menu local **Output**.

Paramètres

Level

Le fader de niveau vous permet de régler le volume du bus.

Pan

Détermine la position du bus dans le champ panoramique.

Mute

Activez ce bouton pour couper le son du bus.

Vu-mètre

Les vu-mètres des voies de la console indiquent le niveau de sortie du bus.

Vu-mètre de niveau de crête

Ce vu-mètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vu-mètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

Slots d'effets d'insert

Vous pouvez utiliser les quatre slots qui se trouvent à droite de chaque tranche pour ajouter des effets d'insert sur le bus.

Sends 1–4

Ces curseurs permettent d'envoyer le signal du canal vers les bus AUX correspondants.

Nom du bus

En bas de chaque tranche de canal, vous pouvez voir le nom du bus.

- Pour renommer un bus, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom.

Importation et exportation de fichiers

Importation de fichiers MPC et GAK

Vous pouvez importer dans Groove Agent des fichiers AKAI MPC 500 et MPC 1000, ainsi que des fichiers GAK créés avec Groove Agent ONE.

Voici comment vous pouvez importer les fichiers:

- Faites glisser un fichier depuis le Explorateur Windows/Finder Mac OS sur l'un des slots de la section des slots de kits ou sur le nom du kit dans le rack de kits.
- Dans le menu contextuel du kit, sélectionnez **Import**, sélectionnez le fichier dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur **OK**.

À NOTER

Quand vous importez des fichiers GAK, vous êtes invité à définir le dossier dans lequel doivent être enregistrés les fichiers inclus.

Importation de fichiers REX et de boucles tranchées

Vous pouvez importer des fichiers REX et des conteneurs de données audio tranchées de Cubase/Nuendo dans Groove Agent.

- Pour importer un fichier REX ou un conteneur de données audio tranchées dans Groove Agent, faites-le glisser sur un pad vide.

  Les tranches sont automatiquement réparties sur les différents pads et une phrase MIDI est créée et assignée au premier pad de pattern vide.

Une fois le fichier importé, vous pouvez déclencher les tranches à l'aide des pads d'instrument, ou lire toute la boucle en déclenchant le pad de pattern.

Les fichiers REX et les conteneurs de données audio tranchées qui sont importés sont traités de la même manière que les boucles audio tranchées dans Groove Agent.

Les pads qui font partie d'une boucle tranchée comportent une icône de boucle. Cette icône de boucle est plus grande sur le pad qui contient la première tranche.

À NOTER

Quand il n'y a pas suffisamment de pads disponibles pour recevoir toutes les tranches, les tranches qui n'ont pas pu être ajoutées sont affichées en rouge dans la page d'édition des tranches. Vous pouvez déplacer les pads en glisser-déplacer pour libérer les pads nécessaires. Dès qu'il y a suffisamment de pads disponibles, les tranches qui n'avaient pas pu être mappées sont automatiquement ajoutées.

À NOTER

Quand vous importez un fichier REX, le **Slice Mode** de l'éditeur de tranches se configure automatiquement sur **Manual**, afin de préserver les marqueurs de tranche définis dans le fichier REX. Notez toutefois que, dans certains cas, les tranches enregistrées dans un fichier REX ne correspondent pas à une boucle audio exploitable.

Exportation d'un kit avec ses échantillons

Les kits de Groove Agent peuvent être exportés avec leurs échantillons.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le kit dans la barre des kits et sélectionnez **Export Kit with Samples** (exporter kit avec les échantillons) dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.

RÉSULTAT

Le fichier de kit est créé. Il est accompagné d'un dossier contenant les échantillons associés.

À NOTER

Les échantillons qui font partie des contenus d'usine protégés ne peuvent pas être exportés.

Recherche des échantillons manquants

Il peut arriver que des programmes ne parviennent pas à retrouver les échantillons qu'ils utilisent. C'est par exemple le cas quand les échantillons référencés se trouvent sur un autre lecteur ou sur un lecteur dont le nom a été modifié. Ce problème peut également se déclarer si le programme a été créé sur un autre ordinateur.

Le cas échéant, la boîte de dialogue **Find Missing Sample** (détecter les échantillons manquants) apparaît. Elle offre une liste des échantillons manquants et vous fournit certaines informations sur leur format, leur taille et leur date de création. Cette liste regroupe les échantillons par sous-dossiers.

Saisie d'un chemin de recherche

Dans la boîte de dialogue **Find Missing Sample**, sous la liste des échantillons manquants, vous pouvez saisir le chemin d'accès dans lequel les échantillons manquants seront recherchés.

À NOTER

Tous les sous-dossiers doivent être analysés avant que les résultats s'affichent, ce qui signifie que la recherche peut prendre longtemps si vous la lancez sur tout un disque.

Lancement de la recherche

Une fois le chemin de recherche défini, cliquez sur le bouton **Start Search** (lancer la recherche) pour lancer le processus de recherche.

Si le logiciel ne détecte qu'un seul résultat pour chaque échantillon manquant, le chemin d'accès est automatiquement corrigé dans le programme et l'échantillon disparaît de la liste **Missing Files** (fichiers manquants). Une fois tous les échantillons détectés, la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

Résultats multiples

Quand des fichiers d'échantillons portant le même nom sont détectés à plus d'un emplacement, la liste **Found File** (fichiers détectés) apparaît sous la liste **Missing File**. Cette liste regroupe les échantillons disponibles, ainsi que leurs emplacements.

- Dans la liste **Found Files**, double-cliquez sur un échantillon ou un dossier afin d'utiliser le même emplacement pour la recherche des autres fichiers manquants.

  Chaque échantillon ou dossier ainsi retrouvé disparaît automatiquement de la liste **Missing Files**.

La boîte de dialogue se referme une fois tous les échantillons retrouvés.

Chemins d’accès favoris

Si un chemin d’accès peut servir pour les prochaines recherches, vous pouvez l’ajouter à la liste des chemins de recherche. La prochaine fois que la boîte de dialogue s’ouvrira, vous pourrez choisir un ou plusieurs chemins d’accès prédéfinis à inclure dans le processus de recherche.

- Pour ajouter un chemin d’accès, cliquez sur le signe **+**.

Options de recherche

Par défaut, Groove Agent recherche les échantillons qui portent les mêmes noms que les fichiers manquants, mais également ceux dont les durées, les tailles et les formats correspondent. Un échantillon ne peut être considéré comme «détecté» que si toutes ces informations sont identiques. Vous pouvez néanmoins exclure ces informations des paramètres de recherche en activant les options **Ignore File Time and Size** (ignorer la durée et la taille) et **Ignore Audio Format** (ignorer le format audio).

Acoustic Agent

L'Acoustic Agent est une batterie acoustique virtuelle de nouvelle génération intégrant des sons de qualité exceptionnelle et un séquenceur qui vous aidera à composer les accompagnements parfaits pour vos morceaux.

Cet agent est fourni avec trois superbes kits de batterie qui peuvent être utilisés avec le lecteur de styles, un système vous permettant de jongler avec plus de 50 grooves issus de nombreux genres musicaux (Blues, Punk, Hip Hop, Indie Rock, etc.) – idéal pour les musiques actuelles. Avec le lecteur de styles, vous bénéficiez d'une maîtrise parfaite de l'intensité et de la complexité de vos parties de batterie. Pour les paramètres sonores, la console de mixage **Agent** offre tous les outils nécessaires.

Édition du son

La page **Edit** des pads d'instrument permet de configurer le son des kits.



- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.
- Pour afficher les paramètres d'un élément de batterie, cliquez dessus. Selon la configuration du bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**, il se peut que ceci déclenche également la pré-écoute de l'instrument.

- Quand un élément de batterie est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

À propos des versions 24 et 16 bits des échantillons

Tous les kits Acoustic Agent et Percussion Agent contiennent des échantillons dédiés aux formats 16 et 24 bits. Les versions 24 bits bénéficient d'une qualité audio supérieure mais sont plus longs à charger et demandent davantage de mémoire vive. Les versions 16 bits se chargent plus rapidement et nécessitent moins de mémoire, mais leur qualité audio est inférieure.

Vous pouvez choisir quelle version des échantillons charger par défaut en configurant le paramètre **Load Preference** dans la page **Options**.

Il est également possible d'alterner entre les versions 16 et 24 bits sans avoir à reconfigurer le paramètre **Load Preference**, ni à recharger le préréglage. Pour ce faire, accédez à la page **Edit**.



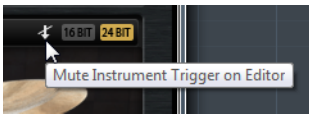
- Dans le coin supérieur droit de la page Instrument, cliquez sur le bouton **16 Bit** ou sur le bouton **24 Bit**.

À NOTER

Les agents ne sont pas tous fournis avec des échantillons en versions 16 et 24 bits. Les boutons **16 Bit** et **24 Bit** ne sont disponibles que quand l'agent prend en charge cette fonction.

Pré-écoute des instruments

Quand vous cliquez sur un instrument pour le sélectionner, ses paramètres sonores s'affichent. Dans la page **Edit**, vous pouvez choisir si l'instrument doit également être pré-écouté ou non quand vous cliquez dessus.



- Pour que la pré-écoute de l'instrument se déclenche quand vous cliquez dessus, désactivez le bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**.

  Les instruments qui intègrent plusieurs articulations jouent l'articulation standard. Par exemple, une caisse claire peut être jouée ouverte (Open), en Rimshot ou en Sidestick. C'est l'articulation ouverte qui est utilisée pour la pré-écoute. Pour déclencher les autres articulations, servez-vous des pads des instruments.

- Pour désactiver la pré-écoute des instruments sur lesquels vous cliquez et simplement afficher leurs paramètres, activez l'option **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Paramètres sonores

Quand vous sélectionnez un instrument dans l'image à droite, ses paramètres sonores apparaissent en bas de l'interface.

Chaque instrument possède des paramètres spécifiques.

Grosses caisses

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau du son de grosse caisse capté par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Kick A/B

Tous les kits de l'Acoustic Agent vous donnent le choix entre deux grosses caisses différentes. Cliquez sur les boutons correspondants pour alterner entre la grosse caisse A et la grosse caisse B.

Caisses claires

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Master Bleed

Permet de régler le niveau des sons de grosse caisse et de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire. Cette commande contrôle l'atténuation des échantillons enregistrés par le micro inférieur de la caisse claire, lesquels intègrent à la fois des sons de grosse caisse et de toms.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Snare A/B

Tous les kits de l'Acoustic Agent vous donnent le choix entre deux caisses claires différentes. Cliquez sur les boutons correspondants pour alterner entre les caisses claires A et B.

Toms

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau des sons de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cowbell

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Tambourine

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Claps

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Single, Small Group, Large Group

Permet de déterminer si la touche D#1 doit déclencher un clap unique, les claps de plusieurs personnes ou les claps d'un groupe important.

Cymbals

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off** : pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez-là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.
- **Poly Pressure** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Ride Cymbal

Vous pouvez jouer la cymbale ride en frappant la cloche avec le col de la baguette, le corps avec l'olive ou encore la tranche de la cymbale si vous souhaitez obtenir un son de crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bow

Permet de régler le niveau de l’articulation **Bow** (corps de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche D#2.

Bell

Permet de régler le niveau de l’articulation **Bell** (cloche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche F2.

Edge

Permet de régler le niveau de l’articulation **Edge** (tranche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche B2.

Hihat



Room Level

Permet de régler le niveau du micro d’ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Shank, Tip, Foot

Vous pouvez jouer la charleston (hihat) en frappant sa tranche avec le col de la baguette (shank) ou en frappant le corps de la cymbale avec l’olive (tip). Quand vous fermez la charleston, elle émet encore un autre son qu’on appelle le pied (foot). Vous pouvez régler le son de chacune de ces articulations.

- **Shank** détermine le niveau de l’articulation de frappe de la tranche, laquelle est déclenchée par les touches F#0 et A#0.
- **Tip** détermine le niveau de l’articulation de frappe avec l’olive, laquelle est déclenchée par les touches F#1 et A#1.
- **Foot** détermine le niveau des articulations de pied et de pédale, lesquelles sont déclenchées par les touches G#0/G#1 (pied) et A0/A-1 (pédale).

Hihat Min/Max

Ces commandes déterminent les ouvertures minimale et maximale de la charleston quand celle-ci est jouée avec les contrôleurs correspondants.

Hihat Controller

Les contrôleurs MIDI #1 (molette de modulation) et MIDI #4 (contrôleur de pied) permettent de contrôler le niveau d'ouverture de la charleston quand celle-ci est jouée fermée (note A#1) et sur la tranche (note A#0). Servez-vous de ces boutons pour filtrer les données MIDI transmises par les contrôleurs #1 et #4.

Par exemple, vous pouvez activer **MW** pour ignorer les messages du contrôleur MIDI #1 transmis par votre clavier MIDI.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.



Onglet Agent

L'onglet **Agent** contient trois sections : **Pad**, **Pattern** et **Performance**.

Les fonctions communes aux pads et aux patterns sont couvertes dans le chapitre « Utilisation des pads ». Les sections ci-dessous décrivent les fonctions spécifiques à l'agent.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Section Pattern



Use Style

Permet d'activer le lecteur de styles.

Icône d'exportation MIDI

Quand le lecteur de styles est activé :

- Pour exporter un pattern, réglez le potentiomètre de la section **Performance** sur le pattern MIDI que vous souhaitez exporter, configurez les paramètres de lecture, cliquez sur le champ **MIDI export** et faites glisser ce dernier sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également faire glisser le champ sur d'autres emplacements et applications prenant en charge les fichiers MIDI.

  Si vous exportez un pattern principal, il fera quatre mesures. La longueur des intros, fins et roulements varie.

  La configuration des paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** et **Ride Mode** est prise en compte. En revanche, les paramètres qui font varier la lecture de façon automatique, tels que **Auto Complexity** et **Auto Fill**, sont ignorés.

Utilisation du lecteur de styles

Quand le bouton **Use Style** est activé et qu'un style est sélectionné dans le menu local, le lecteur de styles est actif et vous pouvez assigner des intros, des roulements et des fins aux pads de pattern en vous servant du grand potentiomètre de la section Performance.

- Pour ce faire, activez le pad de pattern voulu et réglez le potentiomètre sur l'intro, le roulement ou la fin que vous souhaitez utiliser.

  Le pad de pattern joue la partie sélectionnée chaque fois que vous le déclenchez.

Vous avez le choix entre quatre intros, huit roulements et quatre fins.

À NOTER

- Les intros et les fins ne sont pas affectées par les paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill** et **Crash Mode**.
- Les roulements ne sont pas affectés par les paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity** et **Auto Fill**.

Suppression d'un style

- Pour supprimer le style sélectionné, faites un clic droit sur le menu local **Style Library** (bibliothèque de styles) et sélectionnez **Clear**.

Conversion des intros, patterns principaux, roulements et fins en patterns MIDI

Vous pouvez convertir la partie de style sélectionnée en pattern MIDI. Ceci vous permet par exemple d'éditer cette partie dans l'éditeur **Pattern**.

Le processus de conversion prend en compte des paramètres de lecture des styles, tels que **Intensity**, **Quantize**, **Swing** et **Crash Filter**. Ceux-ci sont convertis en événements MIDI dans le pattern MIDI. Le pattern MIDI créé à partir du pattern principal d'un style prend également en compte la configuration du paramètre **Complexity**.

À NOTER

En revanche, les fonctions **Auto Complexity** et **Auto Fill** sont ignorées.

Vous pouvez convertir les styles à partir des onglets **Agent** et **Overview**.

- Dans l'onglet **Agent**, sélectionnez un style, puis le pattern principal, l'intro, le roulement ou la fin que vous souhaitez convertir. Configurez les paramètres de lecture et cliquez sur le bouton **Convert Style to MIDI Pattern** (convertir le style en pattern MIDI) situé entre les boutons **Use Style** et **Use MIDI File**.



- Dans l'onglet **Overview**, faites un clic droit sur la cellule qui contient le style et sélectionnez **Convert Style to MIDI Pattern** dans le menu contextuel.

À NOTER

Une fois qu'une partie de style a été convertie en pattern MIDI, elle ne peut plus être utilisée dans le lecteur de styles.

Section Performance (lecteur de styles)



Potentiomètre de patterns

Permet de déterminer si le lecteur de styles doit jouer un pattern principal, un roulement, une fin ou une intro. Certaines parties de style peuvent comporter plusieurs variations (huit roulements différents, par exemple).

Complexity

Il est possible de configurer la complexité des patterns rythmiques. En l'augmentant, vous pouvez par exemple faire en sorte que des notes soient ajoutées, que certaines charlestons soient remplacées par des rides, ou que des toms soient joués à la place de caisses claires. Ceci confère davantage de naturel et de diversité à vos patterns. Il existe plusieurs moyens de paramétrer la complexité :

- Déplacez vers la droite ou la gauche la poignée **Complexity** située sous l'écran. Faites-la glisser vers la droite pour augmenter la complexité, et vers la gauche pour la réduire.
- Cliquez dans l'écran et déplacez la commande **Complexity/Intensity** vers la gauche ou la droite.

  Vous pouvez modifier simultanément la complexité et l'intensité en déplaçant la commande sur les deux axes à la fois.
- Double-cliquez dans le champ de valeur Complexity situé au-dessus de l'écran et saisissez une nouvelle valeur.

À NOTER

Le paramètre **Complexity** est uniquement disponible pour les patterns principaux et à mi-temps, et non pour les intros, roulements et fins.

Intensity

L'intensité se règle sur l'axe Y de la commande X/Y du lecteur de styles. Tous les patterns prennent en charge le paramètre **Intensity**. Quand la commande est réglée tout en haut de l'axe Y, les patterns sont joués à leur vélocité d'origine. Plus vous réduisez l'intensité, plus la vélocité diminue. Il existe plusieurs moyens de paramétrer l'intensité :

- Déplacez vers le haut ou le bas la poignée **Intensity** située à droite de l'écran.
- Cliquez dans l'écran et déplacez la commande **Complexity/Intensity** vers le haut ou le bas.

  Vous pouvez modifier simultanément la complexité et l'intensité en déplaçant la commande sur les deux axes à la fois.
- Double-cliquez dans le champ de valeur Intensity situé sous l'écran et saisissez une nouvelle valeur.

Half Time On/Off

Permet d'activer l'extension temporelle pour la lecture du pattern principal. Plutôt que de simplement réduire le tempo de moitié, cette fonction prolonge le rythme sur deux mesures. Quand un style ne contient pas de patterns à mi-temps, ce paramètre n'est pas disponible.

À NOTER

Ce paramètre s'applique uniquement aux patterns principaux. La lecture à mi-temps ne fonctionne ni sur les intros, ni sur les fins, ni sur les roulements.

Auto Complexity

Cette fonction permet de faire varier le paramètre **Complexity** de façon aléatoire, le but étant d'obtenir des styles moins statiques.

Pour configurer la fonction **Auto Complexity**, cliquez sur le bouton **Auto Complexity** et sélectionnez une option dans le menu :

- **1/1 bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une mesure complète.
- **1/2 bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une demie mesure.
- **1** : la complexité augmente sur le premier temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+3** : la complexité augmente sur le premier et le troisième temps de la mesure. Les autres temps utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **2+4** : la complexité augmente sur le deuxième et le quatrième temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+4** : la complexité augmente sur le premier et le quatrième temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- Pour désactiver la fonction **Auto Complexity**, sélectionnez **Off**.

Quand la fonction **Auto Complexity** est activée, le point affiché en arrière-plan de l'écran Complexity/Intensity indique en temps réel la complexité à laquelle le rythme est joué.

Break

Les roulements du lecteur de styles ne durent pas forcément toute une mesure. Un roulement peut par exemple ne couvrir que les deux derniers temps.

- Si vous souhaitez que le pattern précédent continue jusqu'au début du roulement, désactivez le bouton **Break**. Vous éviterez ainsi les vides.

  Si aucun pattern n'est en lecture au moment où vous déclenchez un roulement, c'est le pattern principal du style utilisé par le pad qui est joué jusqu'au début du roulement. La configuration du paramètre **Complexity** du pad est prise en compte.

- Si vous souhaitez insérer une pause avant le début du roulement, activez le bouton **Break**.

Auto Fill

Quand la fonction **Auto Fill** est activée, le pattern principal joue un roulement au bout d'un intervalle de mesures défini. Cette fonction s'avère intéressant quand vous utilisez Groove Agent en mode Jam. Par exemple, avec une valeur de **4**, vous obtenez un roulement toutes les quatre mesures. Chaque fois, le roulement est sélectionné de façon aléatoire parmi les huit roulements disponibles.

Quand la fonction **Auto Fill** est activée, le numéro du roulement joué s'illumine en jaune.

À NOTER

Ce paramètre s'applique uniquement au pattern principal. Les intros, fins et roulements ne sont pas affectés. Ces parties sont jouées normalement, c'est-à-dire qu'elles ne sont pas remplacées par un roulement au bout d'un intervalle défini.

Quantize Amount

Permet de configurer la précision rythmique du pattern, entre une quantification parfaite et une prestation live.

- À 0%, le pattern est joué avec la rythmique d'origine.
- À 100%, la rythmique est quantifiée à l'extrême.

À NOTER

Les flas et roulements ne sont pas affectés par ce paramètre.

Swing

Permet de décaler légèrement les notes des temps pairs pour conférer du swing au pattern. Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Crash Mode

Détermine si le pattern principal, l'intro, le roulement et la fin doivent être joués avec des cymbales crash.

- Quand vous sélectionnez **Always**, le lecteur de styles joue les cymbales crash normales du pattern principal, mais également une crash sur le premier temps qui suit le roulement.
- Quand vous sélectionnez **Fill**, le lecteur de styles joue toutes les cymbales crash du roulement, ainsi qu'une crash sur le premier temps qui suit le roulement. Les cymbales crash du pattern principal ne sont pas jouées.
- Quand vous sélectionnez **Main**, le lecteur de styles joue uniquement les cymbales crash du pattern principal.
- Quand ce mode est configuré sur **Off**, le lecteur de styles ne joue aucune cymbale crash.

Hihat Mode

Détermine si le pattern doit jouer la charleston avec toutes ses articulations, ou uniquement avec l'articulation Tip ou Shank.

À NOTER

- Ce paramètre est pris en compte quand vous exportez un pattern en faisant glisser le champ MIDI export sur une piste MIDI de votre application hôte.
- L'entrée MIDI externe n'est pas affectée par ce paramètre, ce qui veut dire que vous pouvez jouer toutes les articulations.

Ride Mode

Détermine si un pattern doit jouer la cymbale ride avec ou sans l'articulation de cloche (Bell).

À NOTER

- Ce paramètre est pris en compte quand vous exportez un pattern en faisant glisser le champ MIDI export sur une piste MIDI de votre application hôte.
- L'entrée MIDI externe n'est pas affectée par ce paramètre, ce qui veut dire que vous pouvez jouer toutes les articulations.

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** permet de mixer les kits de l'Acoustic Agent.

Les kits de batterie de l'Acoustic Agent ont été enregistrés avec de nombreux micros. La console de mixage **Agent** offre une tranche de canal pour chaque micro, ainsi que des groupes dédiés pour la grosse caisse, la caisse claire, la charleston, les toms, les cymbales et les percussions.

Présentation de la console de mixage Agent

La section de gauche de la console vous donne accès aux canaux individuels des micros utilisés pour enregistrer les différents éléments de batterie, ainsi qu'à des voies de groupes réunissant tous les canaux de micros de chaque élément.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Groupes

Quand l'onglet **Groups** est activé, les tranches de canaux affichées dans la console **Agent** correspondent chacune à un groupe d'éléments de même catégorie : toutes les grosses caisses, toutes les caisses claires, toutes les charlestons, tous les toms, toutes les percussions et toutes les cymbales.

- Pour configurer les paramètres de tous les éléments d'un groupe, sélectionnez l'onglet **Group**.

Canaux des micros de proximité

Quand l'onglet **Kick/Sn/HH** (grosse caisse, caisse claire, charleston), **Toms**, **Cymbals** ou **Percussion** est activé, la console montre une tranche de canal séparée pour les canaux des micros de proximité de l'élément sélectionné.

La grosse caisse et la caisse claire nécessitent chacune deux micros : un micro principal et un micro additionnel pour la grosse caisse, et des micros supérieur et inférieur pour la caisse claire. Les autres éléments n'ont été enregistrés qu'à l'aide d'un micro de proximité chacun.

Micros d’ambiance et overhead

L’onglet **Room/OH** regroupe les canaux des micros d’ambiance et des micros overhead.

Canal de mixage du kit

L’onglet **Kit Mix** contient la tranche de canal de la sortie **Kit Mix** (mixage du kit).

Sur le canal de sortie **Kit Mix**, vous pouvez appliquer un effet **Tube Saturator**.

- Pour activer l’effet **Tube Saturator**, cliquez sur son bouton **On/Off**.
- Pour modifier le son de l’effet, réglez le paramètre **Drive**.

Paramètres des canaux

Les canaux possèdent les paramètres suivants :

Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d’écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d’activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

Output

Chacun des canaux peut être routé sur la sortie principale de Groove Agent ou sur l’une des sorties individuelles.

- Cliquez sur le champ **Output** pour ouvrir le menu local des sorties disponibles.

AUX Sends 1-4

Ces commandes permettent d’envoyer le signal vers les bus auxiliaires correspondants de l’agent.

Width (uniquement sur les tranches de canaux Room et Overhead)

Permet de définir la largeur stéréo du signal (de mono à stéréo).

Égaliseur et effets de la console de mixage Agent

Dans la section inférieure de la console **Agent**, vous pouvez configurer l’égalisation et les effets des canaux et des groupes.



- Pour configurer les paramètres de tout un groupe, ouvrez l’onglet **Groups** et cliquez sur le nom de la tranche de canal du groupe.
- Pour configurer les paramètres d’un seul canal de micro, sélectionnez l’onglet de l’instrument que vous souhaitez éditer et cliquez sur le nom de la tranche de ce canal.

Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d’insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l’ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d’un effet d’insert, sélectionnez l’onglet correspondant.

- Pour activer un effet d’insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal est doté de plusieurs effets d’insert : un égaliseur, un Vintage Compressor, un Tape Saturator et un Envelope Shaper. Ces effets correspondent aux plug-ins d’effets intégrés portant les mêmes noms.

LIENS ASSOCIÉS

Studio EQ à la page 539
VintageCompressor à la page 561
Tape Saturator à la page 547
Envelope Shaper à la page 569

Préréglages de la console

Vous pouvez créer des préréglage de console pour l’Acoustic Agent. Ces préréglages intègrent tous les paramètres configurés sur les consoles **Agent**, **AUX** et **Kit** du kit chargé.

Les préréglages de console ne peuvent être appliqués qu’au kit pour lequel ils ont été enregistrés car tous les kits ne possèdent pas le même nombre d’instruments et de canaux. Chaque kit est fourni avec des préréglages qui lui sont spécifiques.

Les commandes de chargement, d’enregistrement et de suppression des préréglages de console se trouvent à gauche de l’onglet **ROOM/OH**.

Percussion Agent

Le Percussion Agent est spécialisé dans les instruments de percussions et vous donne accès à des grooves et styles conçus sur mesure pour ces instruments.

Idéal pour accompagner les grooves de l'Acoustic Agent, le Percussion Agent vous permet de composer des pistes de percussions en quelques clics grâce à son lecteur de styles intégré. Plus de vingt instruments de percussion (bongos, congas, shakers, tambourins, etc.) ont été échantillonnés avec soin à l'aide d'un jeu de micros complet. Le Percussion Agent est également doté d'une console **Agent** dédiée, pour une maîtrise parfaite du son.

Édition du son

La page **Edit** des pads d'instrument permet de configurer le son des kits.



- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.
- Pour afficher les paramètres d'un instrument de percussion, cliquez dessus.
- Quand un instrument de percussion est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

À propos des versions 24 et 16 bits des échantillons

Tous les kits Acoustic Agent et Percussion Agent contiennent des échantillons dédiés aux formats 16 et 24 bits. Les versions 24 bits bénéficient d'une qualité audio supérieure mais sont plus longs à charger et demandent davantage de mémoire vive. Les versions 16 bits se chargent plus rapidement et nécessitent moins de mémoire, mais leur qualité audio est inférieure.

Vous pouvez choisir quelle version des échantillons charger par défaut en configurant le paramètre **Load Preference** dans la page **Options**.

Il est également possible d'alterner entre les versions 16 et 24 bits sans avoir à reconfigurer le paramètre **Load Preference**, ni à recharger le préréglage. Pour ce faire, accédez à la page **Edit**.



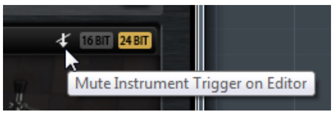
- Dans le coin supérieur droit de la page Instrument, cliquez sur le bouton **16 Bit** ou sur le bouton **24 Bit**.

À NOTER

Les agents ne sont pas tous fournis avec des échantillons en versions 16 et 24 bits. Les boutons **16 Bit** et **24 Bit** ne sont disponibles que quand l'agent prend en charge cette fonction.

Pré-écoute des instruments

Vous pouvez choisir dans la page **Edit** si un instrument que vous sélectionnez en cliquant dessus doit être pré-écouté, ou s'il suffit d'afficher ses paramètres sonores.



- Pour que la pré-écoute de l'instrument se déclenche quand vous cliquez dessus, désactivez le bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**.

  Les instruments qui intègrent plusieurs articulations jouent l'articulation standard. Par exemple, un conga peut être joué avec la paume de la main, avec le plat de la main ou claqué. C'est l'articulation ouverte qui est lue pour la pré-écoute. Pour déclencher les autres articulations, servez-vous des pads d'instrument.

- Pour désactiver la pré-écoute des instruments sur lesquels vous cliquez et simplement afficher leurs paramètres, activez l'option **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Paramètres de son

Quand vous sélectionnez un instrument dans l'image à droite, ses paramètres de son apparaissent en bas de l'interface.

Chaque instrument possède des paramètres spécifiques. Ces paramètres peuvent être configurés séparément pour les différentes articulations de l'instrument.

Les paramètres de son suivants sont communs à tous les instruments de percussions et à leurs articulations, à l'exception de la cymbale crash :

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cymbale crash

Voici les paramètres disponibles pour la cymbale crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off** : pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez-là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.

- **Poly Pressure**: pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.



Onglet Agent

L'onglet **Agent** contient trois sections: **Pad**, **Pattern** et **Performance**.

Les principales fonctions des pads et des patterns sont couvertes dans le chapitre «Utilisation des pads». Les fonctions spécifique aux agents sont décrites dans les sections ci-dessous.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Section Pattern



Use Style

Permet d'activer le lecteur de styles.

Icône d'exportation MIDI

Quand le lecteur de patterns MIDI est activé :

Quand le lecteur de styles est activé :

- Pour exporter un pattern, réglez le potentiomètre de la section **Performance** sur le pattern MIDI que vous souhaitez exporter, configurez les paramètres de lecture, cliquez sur le champ **MIDI export** et faites glisser ce dernier sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également faire glisser le champ sur d'autres emplacements et applications prenant en charge les fichiers MIDI.

  Si vous exportez un pattern principal, il fera quatre mesures. La longueur des intros, fins et roulements varie.

  La configuration des paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** et **Ride Mode** est prise en compte. En revanche, les paramètres qui font varier la lecture de façon automatique, tels que **Auto Complexity** et **Auto Fill**, sont ignorés.

Lecteur de styles

Le lecteur de styles vous permet de combiner jusqu'à huit sous-styles d'instrument différents. Chaque sous-style joue un pattern rythmique spécifique à un instrument de percussion.

Les sous-styles sont classés dans différents dossiers en fonction de leurs styles musicaux. En combinant plusieurs sous-styles d'instruments, vous pouvez constituer un style de percussion complet.

Chaque sous-style possède des paramètres de performance qui lui sont propres. Ils vous permettent de modifier la lecture avec davantage de précision. Par exemple, le paramètre **Complexity** vous laisse le choix entre cinq variations possibles pour chaque sous-style. Une fois que vous avez configuré tous vos paramètres, vous pouvez enregistrer votre ensemble de sous-styles d'instrument en même temps que les paramètres de performance en tant que style de percussion.

Par ailleurs, vous disposez également de sous-styles destinés à l'accompagnement de styles particuliers de l'Acoustic Agent. Ceux-ci se trouvent dans des dossiers qui portent le nom du style de l'Acoustic Agent correspondant.

Compilation d'un style de percussion

Quand le bouton **Use Style** (utiliser le style) est activé et qu'un style a été sélectionné dans le menu local, le lecteur de styles est activé et vous pouvez compiler un style de percussion contenant jusqu'à huit sous-styles.

- Sélectionnez les sous-styles dans les menus locaux et configurez les paramètres de performance.

Menu contextuel du lecteur de styles

- **Clear** : permet de supprimer le style sélectionné.
- **Show in Explorer/Finder** : permet d'ouvrir le dossier des préréglages de styles utilisateur dans le Explorateur Windows/Finder Mac OS.

  Cette fonction est uniquement disponible pour les styles utilisateur, et non pour les contenus d'usine.

Préréglages de styles de percussion

Groove Agent est fourni avec plusieurs préréglages d'usine de styles de percussion.

Vous pouvez également créer et gérer vos propres styles de percussion à l'aide des commandes de préréglage situées dans le coin supérieur droit de l'onglet **Agent**.

Section Performance (lecteur de styles)



Paramètres de style

Les paramètres suivants s'appliquent à la lecture de tout le style de percussion.

Quantize

Permet de configurer la précision rythmique du pattern, entre une quantification parfaite et une prestation live.

- À 0 %, le pattern est joué avec la rythmique d'origine.
- À 100 %, la rythmique est quantifiée à l'extrême.

À NOTER

Les rudiments des patterns MIDI ne sont pas affectés par ce paramètre.

Global Intensity

Réduit l'intensité (vélocité) du style.

Global Swing

Permet de décaler légèrement les notes des temps pairs pour conférer du swing au pattern. Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Global Swing Grid

Permet de définir la grille selon laquelle le **Swing** est appliqué. Par exemple, pour décaler les notes à chaque double-croche du pattern, configurez ce paramètres sur **1/16**.

Paramètres de sous-style

Les paramètres suivants s'appliquent uniquement à la lecture des sous-styles :

Instrument On/Off

Permet d'activer/désactiver la lecture de l'instrument correspondant.

Menu contextuel Instrument Substyle

- **Clear** : permet de supprimer le sous-style sélectionné.
- **Clear All Inactive** : permet de supprimer tous les sous-styles qui ne sont pas activés.
- **Clear All** : permet de supprimer tous les sous-styles.

Complexity

Permet de sélectionner l'une des cinq variations possibles.

- Plus la complexité est élevée, plus le pattern rythmique est intense.

  Vous pouvez ainsi conférer davantage d'intensité aux bongos qu'aux cowbells, par exemple.

Random Complexity

Permet de modifier la lecture de façon aléatoire. Le sous-style change automatiquement de complexité aléatoire à chaque mesure complète.

Intensity

Permet de réduire l'intensité (vélocité) de chaque sous-style indépendamment.

Tempo Scale

Permet de réduire de moitié le tempo du sous-style(**1/2**), d'utiliser le tempo normal (**1x**) ou de doubler le tempo (**2x**).

Groove Offset

Permet de décaler la lecture du sous-style d'une valeur pouvant aller jusqu'à huit croches. Par exemple, avec un décalage de 2, la lecture démarre à la deuxième noire.

Swing

Permet de régler le facteur de swing individuellement pour chaque sous-style. La grille de swing se configure de manière globale à l'aide du paramètre **Global Swing Grid**.

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** permet de mixer les kits fournis avec le Percussion Agent.

La console **Agent** comprend une tranche de canal pour chaque instrument de percussion avec ses articulations.

Présentation de la console de mixage Agent

La section de gauche de la console vous donne accès à tous les instruments enregistrés. Ceux-ci sont regroupés dans les onglets **A**, **B**, **C** et **D**. L'ordre des canaux dans la console correspond au mapping des instruments sur le clavier MIDI.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Micro d’ambiance

L’onglet **Room** contient les canaux du micro d’ambiance.

Canal de mixage du kit

L’onglet **Kit Mix** contient la tranche de canal de la sortie **Kit Mix** (mixage du kit).

Sur le canal de sortie **Kit Mix**, vous pouvez appliquer un effet **Tube Saturator**.

- Pour activer l’effet **Tube Saturator**, cliquez sur son bouton **On/Off**.
- Pour modifier le son de l’effet, réglez le paramètre **Drive**.

Paramètres des canaux

Les canaux offrent les paramètres suivants :

Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d’écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d’activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

Output

Chacun des canaux peut être routé sur la sortie principale de Groove Agent ou sur l’une des sorties individuelles.

- Cliquez sur le champ **Output** pour ouvrir le menu local des sorties disponibles.

AUX Sends 1-4

Ces commandes permettent d'envoyer le signal vers les bus auxiliaires correspondants de l'agent.

Width (tranche de canal Room uniquement)

Permet de définir la largeur stéréo du signal (de mono à stéréo).

Égalisation et effets de la console de mixage Agent

Dans la section inférieure de la console **Agent**, vous pouvez configurer l'égalisation et les effets des canaux.



- Pour configurer les paramètres d'un canal d'instrument, sélectionnez l'onglet de l'instrument que vous souhaitez éditer et cliquez sur le nom de la tranche de ce canal.

Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d'insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l'ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d'un effet d'insert, sélectionnez l'onglet correspondant.

- Pour activer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal offre plusieurs effets d'insert : un égaliseur, un Vintage Compressor, un Tape Saturator et un Envelope Shaper. Ces effets sont des versions réduites des plug-ins d'effets intégrés.

Mixage et gestion des effets

Les opérations de mixage s'effectuent dans la page **Mixer**.

À chaque agent correspond une console de mixage **Agent** spécifique. Les fonctions de la console **Agent** sont décrites dans les chapitres consacrés aux agents.

Page Mixer

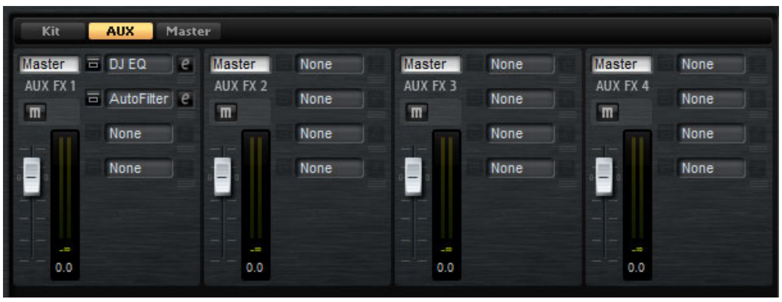
La page **Mixer** contient des onglets qui permettent d'accéder aux consoles **Agent**, **AUX**, **Kit** et **Master**. L'ordre des onglets correspond au parcours du signal.

Console AUX

La console de mixage **AUX** offre quatre bus auxiliaires qui peuvent être utilisés pour appliquer des effets send classiques.

Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie Master du plug-in ou sur l'une de ses sorties individuelles. Chaque agent possède sa propre console **AUX**. Ceci vous permet par exemple d'utiliser des effets send de réverb différents sur les différents agents. Tous les paramètres de la console **AUX** sont pris en compte quand vous enregistrez un préréglage de kit.

Paramètres



Output

Ce menu local vous permet de sélectionner l'une des 16 sorties disponibles pour les bus AUX ou de router le signal vers la console de mixage **Kit**.

Level

Permet de régler le niveau du bus AUX.

Pan

Détermine la position du bus AUX dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du bus AUX.

Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de chaque tranche pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Console Kit

La console **Kit** contient la tranche de canal du bus assigné au slot de kit.

Groove Agent vous permet de charger jusqu'à quatre kits dans les slots de kits. À chaque slot correspond une voie sur la console. Ces voies vous permettent par exemple d'équilibrer les niveaux des kits entre eux. Vous pouvez également écouter certains kits en solo ou les rendre muets, afin de combiner ceux de votre choix. Chaque canal de la console offre quatre slots d'effets d'insert qui permettent d'appliquer des effets à la sortie générale du kit.

Paramètres



Output

Dans ce menu local, vous pouvez sélectionner l'une des 16 sorties disponibles.

Level

Le fader de niveau vous permet de régler le volume du slot.

Pan

Détermine la position du slot dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du slot.

Solo

Permet d’écouter le slot en solo.

Vu-mètre

Les vu-mètres de la voie de la console indiquent le niveau de sortie du kit.

Vu-mètre de niveau de crête

Ce vu-mètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vu-mètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

Slots d’effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de la tranche pour ajouter des effets d’insert sur le slot.

Console Master

La console **Master** contient le canal du bus de sortie stéréo principal. Vous pouvez utiliser jusqu’à quatre effets d’insert pour appliquer, par exemple, une égalisation ou une compression globale sur la chaîne du signal.



Level

Permet de régler le niveau du bus Master.

Slots d’effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite pour ajouter des effets d’insert sur le slot.

Utilisation des effets

Chaque agent de Groove Agent est doté d’une console de mixage **AUX** offrant quatre bus auxiliaires qui permettent d’utiliser des effets send classiques. Chaque bus peut accueillir jusqu’à quatre effets d’insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie **Master** du plug-in ou sur l’une de ses sorties individuelles.

La console de mixage **Kit** permet d’accéder aux canaux du kit, qui sont chacun dotés de quatre effets d’insert.

Par ailleurs, la console de mixage permet d'accéder au bus de sortie Master. Vous pouvez utiliser celui-ci pour ajouter un égaliseur ou un compresseur général sur le parcours du signal, par exemple.

Paramètres par défaut des effets

Chaque effet intègre des paramètres d'usine par défaut. Vous pouvez néanmoins enregistrer dans un préréglage vos propres paramètres par défaut pour chaque effet.

- Configurez l'effet.
- Cliquez sur le bouton **Save Preset** (enregistrer préréglage) dans la barre de titre de la section de l'effet et enregistrez le préréglage sous le nom «--Default--».

Le préréglage est enregistré dans le dossier des préréglages de l'effet et il se charge chaque fois que vous chargez l'effet.

- Pour retrouver les paramètres d'usine par défaut, il vous faut supprimer votre préréglage par défaut.

Utilisation des slots d'effet d'insert

Dans la page **Mixer**, vous pouvez configurer des effets d'insert sur les canaux des agents, sur les canaux des kits, sur les bus auxiliaires et sur le canal principal.

- Pour assigner un effet d'insert, cliquez sur un slot d'effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d'insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** du slot. L'effet est contourné lorsque ce bouton est allumé.
- Pour éditer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **e** du slot correspondant. Vous ne pouvez éditer qu'un seul effet à la fois. Les paramètres de l'effet d'insert s'affichent dans la partie inférieure.
- Pour déplacer un effet d'un slot à un autre, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour changer l'ordre des effets, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser entre deux slots à l'endroit souhaité.

- Pour copier un effet sur un autre slot, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.

À NOTER

Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

- Pour copier un effet et l'insérer entre deux slots d'effet, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser entre deux slots.

À NOTER

Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

À propos des effets

Effets de réverb et de delay

REVerence

REVerence est une réverb à convolution qui vous permet d'appliquer à vos donnés audio la réverbération spécifique à un lieu.



En enregistrant une impulsion dans une pièce, il est possible d'en capturer les caractéristiques. La convolution applique ces caractéristiques au son. Vous bénéficiez ainsi d'une réverb très réaliste. Cet effet offre tout un ensemble de réponses impulsionnelles de qualité.

Impulse Response

Permet de sélectionner une réponse impulsionnelle. Cette réponse détermine le caractère sonore de la réverb.

Reverse

Inverse la réponse impulsionnelle.

Predelay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Time

Détermine le temps de réverbération. À 100%, la réponse impulsionnelle est appliquée avec sa durée d'origine.

Size

Détermine la taille de la pièce simulée. À 100%, la réponse impulsionnelle est appliquée telle qu'elle a été enregistrée dans la pièce d'origine.

Level

Définit le niveau de la réponse impulsionnelle.

Equalizer

Ce bouton permet d'activer l'égaliseur à trois bandes intégré.

ER Tail Split

Détermine le point de séparation entre les réflexions primaires et la queue de la réverb.

ER Tail Mix

Permet d'équilibrer le niveau des réflexions primaires et celui de la queue de réverb. À 50%, les réflexions primaires et la queue ont le même volume. Avec des valeurs inférieures à 50% les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50% atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Reverb

Cet effet génère une réverb algorithmique de haute définition, avec des réflexions primaires et une queue de réverb.



Les réflexions primaires déterminent l'impression d'espace pendant les premières millisecondes de la réverb. Pour émuler différentes pièces, vous avez le choix entre plusieurs motifs de réflexions primaires dont vous pouvez régler la taille. La queue de réverb, ou réverbération tardive, se contrôle à l'aide de paramètres qui déterminent la taille de la pièce et la durée de la réverb. Vous pouvez régler le temps de réverbération indépendamment sur trois bandes de fréquences.

Predelay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Early Reflections

Ce paramètre vous permet de sélectionner un motif de réflexions primaires. Ce motif contient des informations déterminantes pour l'impression d'espace créée par la pièce simulée.

Show Early Reflections/Chorusing Page

Les deux boutons situés sous le menu local **Early Reflections** vous permettent d’afficher au choix les paramètres de réflexion primaire ou les paramètres de chorusing dans la partie inférieure gauche du panneau des effets.

ER/Tail Mix

Permet de définir l’équilibre de niveau entre les réflexions primaires et la queue de réverb. À 50%, les réflexions primaires et la queue de l’effet sont au même volume. Avec des valeurs inférieures à 50%, les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l’avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50% atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l’arrière de la pièce.

Size

Ce paramètre détermine la durée du motif des réflexions primaires. À 100%, le modèle est appliqué avec sa durée d’origine, ce qui confère un maximum de réalisme à la pièce. À moins de 100%, le motif des réflexions primaires est compressé et la pièce est perçue comme étant plus petite.

Low Cut

Permet d’atténuer les basses fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est élevée, moins les réflexions primaires contiennent de basses fréquences.

High Cut

Permet d’atténuer les hautes fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est basse, moins les réflexions primaires contiennent de hautes fréquences.

Delay

Permet de retarder le commencement de la queue de réverb.

Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100%, les dimensions correspondent à celles d’une cathédrale ou d’une grande salle de concert. À 50%, les dimensions sont plutôt celles d’une pièce de taille moyenne ou d’un studio. Avec des valeurs inférieures à 50%, les dimensions correspondent à celles d’une petite pièce ou d’une cabine.

Main Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus la valeur est élevée, plus la queue de réverb est longue. À 100%, la durée de réverbération est infinie. Le paramètre **Main Time** représente également la bande médium de la queue de réverb.

High Time

Détermine la durée de réverbération des hautes fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des hautes fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court. C’est le paramètre **High Freq** qui détermine quelles fréquences sont affectées.

Low Time

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, les basses fréquences décroissent plus lentement et réciproquement. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **Low Freq**.

High Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes médium et haute de la queue de réverb. Le paramètre **High Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences supérieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. La durée de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur peut être décalée par rapport à la durée de réverbération principale grâce au paramètre **Low Time**.

Shape

Permet de configurer l'attaque de la queue de réverb. À 0%, l'attaque est plus immédiate, ce qui correspond bien aux instruments rythmiques. Plus cette valeur est élevée, moins l'attaque est rapide.

Density

Permet de configurer la densité de l'écho sur la queue de réverb. À 100%, les réflexions simples venant des murs ne sont pas audibles. Plus cette valeur est faible, plus les réflexions sont audibles.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences de la queue de réverb. Plus cette valeur est basse, moins la queue de la réverb contient de hautes fréquences.

Width

Permet de configurer le champ panoramique du signal de sortie de la réverb. À 0%, la sortie de la réverb est mono. À 100%, elle est stéréo.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Chorusing

Ce paramètre vous permet d'enrichir la queue de réverb en lui appliquant de légères modulations de hauteur. Pour accéder aux paramètres de chorusing, cliquez sur le bouton **Show Chorusing Page**.



Chorusing On/Off

Permet d'activer/désactiver l'effet de modulation.

Chorusing Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

Chorusing Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Multi Delay

Cet effet génère des échos de nombre et de durée configurables que vous pouvez filtrer.



Le paramètre **Mode** vous permet de configurer cet effet en stéréo (Stereo), en croisé (Cross) ou en Ping-Pong. En fonction du mode sélectionné, les échos sont répétés selon des motifs différents dans le champ panoramique.

Mode

Le Multi Delay offre trois modes différents :

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay à réinjection croisée. On parle de réinjection croisée parce que le delay du canal gauche est réinjecté dans le delay du canal droit, et inversement.

- Le mode **Ping-Pong** mixe les canaux d’entrée gauche et droit pour les injecter ensuite dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi, les échos rebondissent entre la gauche et la droite dans le champ panoramique, comme une balle de ping-pong.

Time

Détermine la durée globale des delays gauche et droit. Servez-vous du paramètre **Delay L/R** pour raccourcir le temps du delay gauche ou droit. Activez le bouton **Sync** pour définir le temps de delay en valeurs de notes.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l’application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

À NOTER

Le temps de delay maximum est 5000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global. Pour décaler le temps du delay gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler le temps du delay droit, tournez la commande vers la droite.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. On parle de réinjection (feedback) parce que la sortie du delay est réinjectée dans son entrée. À 0 %, vous n’entendez qu’un seul écho. À 100 %, les échos se répètent à l’infini.

Feedback L/R

Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global. Pour décaler la réinjection de gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler la réinjection de droite, tournez la commande vers la droite.

À NOTER

Ce paramètre n’est disponible qu’en mode **Stereo**.

Filter Low

Permet d’atténuer les basses fréquences des delays.

Filter High

Permet d’atténuer les hautes fréquences des delays.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d’origine et le signal traité.

Effets d’égalisation

Studio EQ

Studio EQ est un égaliseur paramétrique à 4 bandes de qualité supérieure.



Les 4 bandes de fréquences vous permettent de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Les deux bandes médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent des paramètres de gain, de fréquence et de qualité.

Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

Gain

Détermine le degré d’atténuation ou d’amplification de la bande correspondante.

Freq

Détermine la fréquence qui est atténuée ou amplifiée par le paramètre **Gain**.

Q (qualité)

Ce paramètre permet de régler la largeur de bande des filtres en crête médium. En augmentant la valeur **Q** sur les filtres en plateau haut et bas, vous pouvez accroître la déclivité de leur forme.

- Pour régler simultanément les paramètres **Gain** et **Freq**, faites glisser les points sur le graphique de la courbe.

Graphic EQ

Le Graphic EQ est un égaliseur offrant dix bandes de fréquences que vous pouvez atténuer ou amplifier jusqu'à 12dB. Vous pouvez également paramétrer la plage générale et le niveau de sortie de l'égaliseur.



Output

Détermine le niveau de sortie global de l'égaliseur.

Mode

Permet d'ajouter de la couleur ou du caractère à la sortie égalisée. Voici les options disponibles :

- **True Response** : filtres en série offrant une réponse en fréquence précise.
- **Classic** : filtres en parallèle dont la résonance est déterminée en fonction du niveau de gain.
- **Constant Q** : filtres en parallèle dont la résonance augmente quand le gain est amplifié.

Range

Détermine l'atténuation et l'amplification maximales pour toutes les bandes de fréquences.

Invert

Activez ce bouton pour inverser la courbe de l'égaliseur.

Flatten

Permet de réinitialiser toutes les bandes de fréquences à 0dB.

DJ-EQ

Ce plug-in est un égaliseur paramétrique 3 bandes simple d'emploi qui rappelle les égaliseurs des mixettes de DJ. Ce plug-in permet d'appliquer rapidement plusieurs types d'égalisation.



- Pour régler les bandes de fréquences **Low**, **Mid** et **Hi**, cliquez-déplacez les points d'égalisation.
- Pour un réglage plus précis des bandes de fréquences **Low**, **Mid** et **Hi**, appuyez sur [Maj] et cliquez-déplacez les points d'égalisation.
- Appuyez sur [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur un paramètre pour qu'il se règle à zéro.
- Cliquer sur les valeurs de **Gain** et faire glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour régler ces valeurs.

Low Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande grave.

Low Kill (Activates Low Cut)

Coupe la bande des basses fréquences.

Mid Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande moyenne.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Coupe la bande des fréquences moyennes.

Effets de filtrage

Auto Filter

Auto Filter offre deux formes de filtre avec morphing et distorsion.



La fréquence de coupure et le morphing entre les deux formes de filtre peuvent être contrôlés via une pédale de contrôle, un LFO ou un profileur d'enveloppe.

Paramètres de filtrage

Formes du filtre

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

Input

Permet de régler le gain en amont du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Distortion

Applique une distorsion au signal. L’effet obtenu dépend du type de distorsion sélectionné. Avec des valeurs élevées, vous obtiendrez un effet de distorsion très prononcé.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible avec les types **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** et **Rate Red**.

Type

Voici les options disponibles :

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, le filtre ne comporte pas de distorsion.
- **Tube Drive** : distorsion chaleureuse, comparable à celle d’un ampli à lampe.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d’un ampli à transistor.
- **Bit Red** : distorsion numérique obtenue à partir d’un bruit de quantification.
- **Rate Red** : distorsion numérique obtenue à partir d’un repliement au son.

Output

Permet de régler le gain en sortie du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s’applique uniquement au signal traité.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d’origine et le signal traité.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d’onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d’onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d’avantage d’harmonique à la forme d’onde.
- **Triangle** : forme proche de l’onde **Sine**. La forme d’onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d’onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d’onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d’une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d’onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.

- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation du LFO.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée au morphing du filtre.

Section Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée au morphing du filtre.

Section Pedal

Pedal

Détermine la position de la pédale.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la pédale.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée au morphing du filtre.

MorphFilter

Le MorphFilter vous permet de mixer des filtres passe-bas et passe-haut, et ainsi de passer progressivement de l'un à l'autre, selon le principe du “morphing”. Vous pouvez sélectionner des formes de filtre différentes en A et en B.



Filter Shape B

Vous avez ici le choix entre plusieurs formes de filtres passe-haut et coupe-bande.

Filter Shape A

Vous avec le choix ici entre une forme de filtre passe-bas et une forme de filtre passe-bande.

Morph

Permet de mixer la sortie entre les deux filtres sélectionnés.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure des filtres.

À NOTER

Vous pouvez également régler les paramètres **Cutoff** et **Morph** en même temps en faisant glisser le pointeur sur le graphique.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour un son électronique, augmentez la résonance. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Effets de distorsion

Distortion

Cet effet offre tout un éventail de distorsions, de la distorsion numérique basse fidélité à la distorsion analogique haute fidélité. Les types de distorsions disponibles (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** et **Bit Red**) peuvent être combinés à volonté.



In Gain

Permet de définir le niveau d’entrée du son.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate Red applique une distorsion numérique de repliement au son. Pour activer cette commande et régler le niveau de repliement, il vous faut activer l’option **Rate Red**. Plus la valeur est basse, plus le niveau de repliement est élevé.

Tube Drive

Applique au son une distorsion chaleureuse, comparable à celle des amplificateurs à lampe. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l’option **Tube Drive**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Hard Clip

Applique au son une distorsion claire, comparable à celle des amplificateurs à transistors. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l'option **Hard Clip**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Bit Red (Bit Reduction)

Bit Reduction applique une distorsion basée sur du bruit de quantification. Pour activer la commande Bit Red et régler le niveau du bruit de quantification, activez l'option **Bit Red**. Plus la valeur est basse, plus le bruit de quantification est élevé.

Out Gain

Permet de définir le niveau de sortie du son.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Tape Saturator

Le Tape Saturator reproduit la sonorité des anciens magnétophones à bandes. Ces machines engendraient une saturation caractéristique quand elles étaient utilisées pour enregistrer des signaux de niveau élevé. Le son était alors compressé et légèrement saturé.



Mode

Ce menu vous permet de choisir entre le mode **One Stage** (un seul magnétophone) et le mode **Two Stage** (deux machines montées en série). Le mode **Two Stage** donne un son plus saturé, avec davantage de compression.

Oversampling

Activez ce paramètre afin d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Auto Gain

Permet d'activer la compensation automatique du niveau.

Low Filter

Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer de +/- 3dB la plage des basses fréquences, c'est-à-dire celles inférieures à 1000 Hz.

High Filter

Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24dB/octave.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Tube Saturator

Cet effet enrichit le signal audio en lui ajoutant des harmoniques caractéristiques de celles d'une saturation d'ampli à lampes.



Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Low Filter Gain

Permet jusqu'à 6dB de réduction de la plage des basses fréquences en amont de la saturation.

High Filter Gain

Permet d'augmenter ou de réduire jusqu'à -/+ 6dB la plage des hautes fréquences en amont de la saturation.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Effets de modulation

Chorus

L'effet Chorus donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant la hauteur tonale.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur (en Hertz).

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. À 0%, la hauteur change continuellement, engendrant ainsi une modulation régulière. À 100%, la hauteur ne change pas en permanence, ce qui engendre une modulation moins régulière.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Flanger

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l’intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d’élargir de mono à stéréo l’image sonore de l’effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l’incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d’origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l’effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d’un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L’effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n’a d’effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Step Flanger

Le Step Flanger est un Flanger doté d'une section Sample and Hold qui permet de diviser le signal de modulation en un nombre défini de paliers.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Type

Détermine le temps de retard de la ligne modulée. Avec l'option **Short**, l'effet de flanger est net, tandis qu'avec l'option **Long**, vous obtenez un flanger plus diffus.

S&H Mix

Ce paramètre permet de mixer le signal de modulation normal et le signal de modulation par paliers. À 100 %, vous entendez uniquement la modulation par paliers.

Smooth

Ce paramètre permet de créer des transitions progressives entre les paliers. Le signal de modulation par paliers est ainsi plus fluide.

Steps

Détermine le nombre de paliers du signal de modulation. Vous pouvez en configurer jusqu'à 32.

Phaser

L'effet Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



Rate

Utilisez cette commande pour définir la fréquence de la modulation de phase en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de phase.

Shift

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Ring Modulator

Le Ring Modulator offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloches.

Le LFO intégré module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal afin que les fréquences générées varient sur la durée. Par ailleurs, l'effet est doté d'un profileur d'enveloppe qui permet de moduler la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal en fonction du niveau du signal d'entrée.



Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.

- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Freq

Permet de définir la fréquence du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Frequency

Détermine la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Le paramètre **Sensitivity** détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Frequency Shifter

Cet effet déplace toutes les fréquences du signal d'entrée d'un niveau fixe.



Contrairement à l'effet Pitch Shifter, qui modifie les fréquences selon un certain facteur tout en conservant les rapports entre les harmonies, Frequency Shifter altère les rapports harmoniques. Les déplacements de fréquences importants engendrent donc généralement des sons dissonants.

Par ailleurs, Frequency Shifter applique un décalage aux fréquences, tandis que Pitch Shifter les multiplie par un certain facteur. Frequency Shifter altère davantage les basses fréquences que les fréquences élevées.

Par exemple, si le signal d'entrée contient les fréquences 100 Hz, 1000 Hz et 10000 Hz et que vous déplacez la fréquence de +100 Hz, les fréquences obtenues seront 200 Hz, 1100 Hz et 10100 Hz.

Frequency Coarse

Détermine l'ampleur du déplacement de fréquence.

Frequency Fine

Permet de régler en précision l'ampleur du déplacement de fréquence.

L/R Offset Coarse

Permet de décaler les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

L/R Offset Fine

Permet de régler en précision le décalage entre les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

Modulation Range Coarse

Détermine le déplacement de fréquences maximum pouvant être occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Modulation Range Fine

Permet de régler en précision le déplacement de fréquences occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Feedback

Détermine le niveau de la réinjection, c'est-à-dire le niveau du signal renvoyé de la sortie de l'effet vers son entrée. L'effet obtenu est comparable à celui d'un phaser. Vous pouvez configurer la direction et la vitesse de cet effet à l'aide du paramètre **Frequency Fine**.

Notches

Détermine le nombre de creux engendrés par l'effet phaser quand vous configurez le Feedback sur une valeur élevée.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50 %, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Rate

Détermine la fréquence du LFO en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du LFO.

Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

À NOTER

Le déplacement de fréquence maximum pouvant être engendré par la modulation du LFO ou du profileur d'enveloppe est déterminé par les paramètres **Modulation Range Coarse** et **Modulation Range Fine**.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Vintage Ensemble

Cet effet reproduit le son des ensembles d'effets de modulation à l'ancienne. Il s'agit pour l'essentiel d'un délai dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoyance (shimmer).



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de durée du delay par le LFO.

Shimmer

Détermine l'intensité de la modulation secondaire (plus rapide) de la durée du delay.

Shimmer Rate

Détermine le rapport entre les vitesses des modulations primaire et secondaire du delay. Par exemple, à une valeur de 10, la modulation secondaire est 10 fois plus rapide.

Low Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-bas au signal. Seules les fréquences supérieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

High Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-haut au signal. Seules les fréquences inférieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

Level

Permet d'adapter le niveau du signal de l'effet pour compenser les réductions de niveaux engendrées par les filtres coupe-bas et coupe-haut.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets dynamiques

Compressor

L'effet Compressor réduit la plage dynamique du signal. Ceci vous offre une plus grande marge de manœuvre en termes de gain. Vous pouvez ainsi augmenter le volume global du signal.



L'affichage graphique sur la gauche représente la courbe de compression. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent les niveaux avant et après compression. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est supérieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est supérieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, la compression survient progressivement et son effet est moins marqué.

Make-Up

Permet d'augmenter le son général. Cette compensation devient nécessaire quand la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio** engendre une réduction trop importante du gain. Le niveau de réduction du gain vous est indiqué par le vumètre Gain Reduction.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Détermine automatiquement la valeur du paramètre **Make-Up** par rapport à la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio**.

Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (Threshold). Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil (Threshold) n'est pas traité.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le son est compressé une fois le seuil dépassé.

Release

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal passe sous le seuil (Threshold). Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0 %, le Compressor détecte uniquement les crêtes et à 100 %, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Compressor réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que le compresseur réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

VintageCompressor

VintageCompressor imite les compresseurs matériels vintage.

Ce compresseur dispose de commandes séparées pour les paramètres de gain **Input** et **Output**, **Attack** et **Release**. En outre, il propose un mode **Punch** qui protège la phase d'attaque du signal ainsi qu'une fonction **Auto** dépendante du programme pour le paramètre **Release**.



Input (-24 à 48 dB)

Associé au paramètre **Output**, ce paramètre détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le gain de sortie est faible et plus la compression est marquée.

Output (-48 à 24 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Punch

Si cette fonction est activée, le début de la phase d'attaque du signal est protégé et conserve l'impact d'origine dans le contenu audio, même avec un réglage du paramètre **Attack** court.

Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le Vintage Compressor analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Vumètre

Indique le niveau de réduction du gain.

Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Tube Compressor

Ce compresseur polyvalent intègre une émulation de lampe et vous permet d'obtenir des compressions douces et chaleureuses. Le vumètre indique le niveau de réduction de gain appliqué. Tube Compressor est doté d'une section de side-chain interne qui permet de filtrer le signal de déclenchement.



Drive (1,0 à 6,0)

Détermine le niveau de saturation à lampe.

Input (-24,0 à 48,0)

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

Limit

Augmente le taux du compresseur de manière à créer un effet de limitation.

Output (-12,0 à 12,0)

Permet de régler le gain de sortie.

Attack (0,1 à 100,0)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Release (10 à 1000ms ou mode Auto)

Détermine la durée au terme de laquelle le gain retrouve son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le Tube Compressor analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Mix (0 à 100)

Règle le mixage du signal avant et après traitement en protégeant les transitoires du signal d'entrée.

Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Vumètre

Indique le niveau de réduction du gain.

Side-chain

Permet d'activer/désactiver le filtre de side-chain interne. Le signal d'entrée est alors traité en fonction des paramètres de ce filtre. La fonction de side-chain interne peut être utilisée pour contrôler le fonctionnement du compresseur.

Section de filtre (LP, BP et HP)

Quand le bouton **Side-Chain** est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour définir le type du filtre: passe-bas, passe-bande ou passe-haut.

Section Side-Chain

Center

Définit la fréquence centrale du filtre.

Q-Factor

Détermine la résonance, ou largeur, du filtre.

Monitor

Permet d'écouter le signal filtré.

Limiter

L'effet Limiter empêche le son de dépasser un niveau de sortie défini. Ceci permet d'éviter l'écrêtage engendré par certains effets.



Les vu-mètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après la limitation. Le vu-mètre de réduction de gain (GR) au milieu indique l'atténuation appliquée au niveau du son.

Input

Permet de définir le niveau d'entrée du son. Plus vous augmentez le niveau d'entrée, plus le son est limité.

Output

Permet de définir le niveau de sortie maximum du son.

Release

Détermine le temps que met le gain pour revenir au niveau d'origine. Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

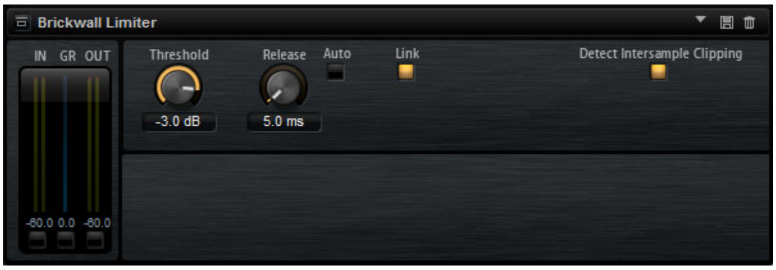
Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le Limiter analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Brickwall Limiter

Le plug-in Brickwall Limiter permet de limiter le signal de sortie selon un niveau défini.



Grâce à son attaque rapide, Brickwall Limiter peut réduire les crêtes audio les plus courtes sans engendrer de parasites sonores. Cependant, ce plug-in entraîne une latence d'une milliseconde. Brickwall Limiter est doté de plusieurs vumètres qui indiquent le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le niveau de limitation appliqué. Ce plug-in s'insère à la fin de la chaîne de traitement, avant le dithering.

Threshold (-20 à 0 dB)

Seuls les signaux dont le niveau dépasse ce seuil sont traités.

Release (ms)

Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Quand le bouton **Auto** est activé, le Brickwall Limiter analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Link

Quand ce bouton est activé, le Brickwall Limiter analyse le signal d'entrée en se basant sur le canal dont le niveau est le plus élevé. Quand le bouton Link est désactivé, chaque canal est analysé séparément.

Detect Intersample Clipping

Quand cette option est activée, Brickwall Limiter détecte et limite les niveaux des signaux entre deux échantillons afin d'éviter la distorsion lors de la conversion des signaux numériques en signaux analogiques.

À NOTER

Brickwall Limiter a été conçu pour réduire les crêtes momentanées dans le signal. Si le vumètre GR (réduction du gain) indique une limitation constante du signal, essayez d'augmenter le seuil (Threshold) ou de diminuer le niveau général du signal d'entrée.

Maximizer

Ce plug-in augmente la sonie du contenu audio sans risque d'écrêtage.



Output (-24 à 6 dB)

Détermine le niveau de sortie maximum. Réglez ce paramètre à **0dB** pour éviter l'écrêtage.

Optimize (0 à 100)

Détermine la puissance (ou sonie) du signal.

Soft Clip

Quand ce bouton est activé, le Maximizer commence à légèrement limiter ou écrêter le signal, tout en générant des harmoniques qui confèrent au contenu audio la chaleur des amplis à lampes.

Expander

L'Expander réduit le niveau de sortie par rapport au niveau d'entrée pour les signaux inférieurs au seuil défini. Ceci vous permet par exemple d'augmenter la plage dynamique du signal ou de réduire le bruit de fond sur les passages calmes.



L'affichage graphique à gauche représente la courbe d'expansion. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après expansion. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est inférieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est inférieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, l'expansion survient progressivement et son effet est moins marqué.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander réduit le gain lorsque le son passe sous le seuil. Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle l'expansion continue de s'appliquer une fois que le signal est devenu inférieur au seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle l’Expander augmente le gain lorsque le son dépasse le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus l’augmentation de gain est lente.

À NOTER

Ce paramètre n’est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. L’Expander analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d’entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0 %, l’Expander détecte uniquement les crêtes et à 100 %, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, l’Expander réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que l’Expander réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l’analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l’analyse RMS pour les sons plus longs.

Gate

L’effet Gate laisse passer le son vers sa sortie uniquement lorsque le signal d’entrée dépasse un seuil (Threshold) donné. Les sons inférieurs à ce seuil sont coupés.

Un filtre de chaînage interne analyse la version filtrée du signal d’entrée. Ceci permet au Gate de ne détecter que certaines fréquences du signal d’entrée.



Threshold

Détermine le niveau à partir duquel le Gate s’active. Les signaux supérieurs au seuil défini déclenchent l’ouverture de la porte (gate) et les signaux inférieurs au seuil la referment.

Filter

Active le filtre de chaînage interne. Quand ce bouton est activé, le signal d’entrée est filtré avant d’être analysé. Le Gate s’ouvre uniquement lorsque le son filtré dépasse le seuil défini. Quand le bouton **Filter** est désactivé, les commandes du filtre le sont également.

Filter Type

Détermine le type du filtre de chaînage interne. Sélectionnez passe-haut (**HP**) pour détecter les hautes fréquences, passe-bande (**BP**) pour détecter les fréquences moyennes et passe-bas (**LP**) pour détecter les basses fréquences.

Monitor

Activez ce bouton pour écouter uniquement le son du filtre de chaînage. Le Gate reste désactivé tant que le bouton **Monitor** est activé.

Center

Détermine la fréquence centrale du filtre de chaînage.

Q-Factor

Activez ce bouton pour régler la largeur de bande du filtre passe-bande.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre quand le son dépasse le seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus le fondu d'entrée du son est long.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le Gate continue de s'appliquer une fois que le signal est passé sous le seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle le Gate se ferme quand le son passe sous le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus le fondu de sortie du son est long.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de relâchement (Release) soit défini de façon automatique. Le Gate analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak) ou les valeurs RMS (ou un mélange des deux). À 0%, le Gate détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Gate réagit directement au niveau de crête du signal. En mode RMS, le Gate réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Envelope Shaper

Cet effet permet d'atténuer ou d'accentuer le gain des phases d'attaque et de release du signal audio.

Surveillez les niveaux quand vous augmentez le gain et, au besoin, réduisez le niveau de sortie afin d'éviter l'écrêtage.



Attack – Gain

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Attack - Length

Permet de définir la durée de la phase d'attaque du signal.

Release - Gain

Permet de régler le gain de la phase de release du signal.

Output

Permet de définir le niveau de sortie.

Effets de panoramique

Stereo Pan

Cet effet vous permet de définir la position stéréo et le champ panoramique du signal.



Input Swap

Intervertit les canaux stéréo.

Pan

Détermine la position du signal dans le champ panoramique. Le panoramique peut s'appliquer aux sources mono et stéréo.

Width

Permet de régler la largeur stéréo du signal, de stéréo à mono.

StereoEnhancer

Ce plug-in permet d'élargir la largeur stéréo d'un signal audio (stéréo). Il ne peut pas être utilisé avec des fichiers mono.



Width

Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.

Delay

Augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.

Color

Génère des différences supplémentaires entre les canaux gauche et droit afin d'améliorer la stéréo.

Mono

Permet de commuter la sortie en mono, afin de vérifier que le son n'a pas été coloré de façon indésirable, ce qui peut arriver quand on améliore l'image stéréo.

Automatisation et contrôleurs MIDI

Automatisation

Vous pouvez automatiser la plupart des paramètres de Groove Agent à partir de votre application hôte, qu'il s'agisse des paramètres des kits ou de paramètres globaux tels que les effets auxiliaires.

Groove Agent offre 512 paramètres d'automatisation qui peuvent être contrôlés par votre application hôte. Vous pouvez assigner chacun des paramètres de Groove Agent à l'un de ces paramètres d'automatisation, et même assigner plusieurs paramètres à un même paramètre d'automatisation afin de contrôler plusieurs paramètres à la fois.

Quand vous travaillez avec des kits du Beat Agent, les paramètres automatisés contrôlent toujours les paramètres des pads tout entiers et non ceux des échantillons individuels. En cas d'automatisation, les paramètres individuels des échantillons sont remplacés. Par exemple, si les échantillons d'un même pad possèdent des valeurs de cutoff différentes et que vous commencez à automatiser le paramètre cutoff, les échantillons s'aligneront tous sur la même valeur de cutoff.

Configuration de l'automatisation

Par défaut, les plus importants paramètres des 16 pads du groupe 3 sont déjà assignés à des paramètres d'automatisation.

- Pour assigner un paramètre à un paramètre d'automatisation, faites un clic droit sur la commande de ce paramètre et sélectionnez **Assign to New Automation** (assigner à une nouvelle automatisation).

  Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.

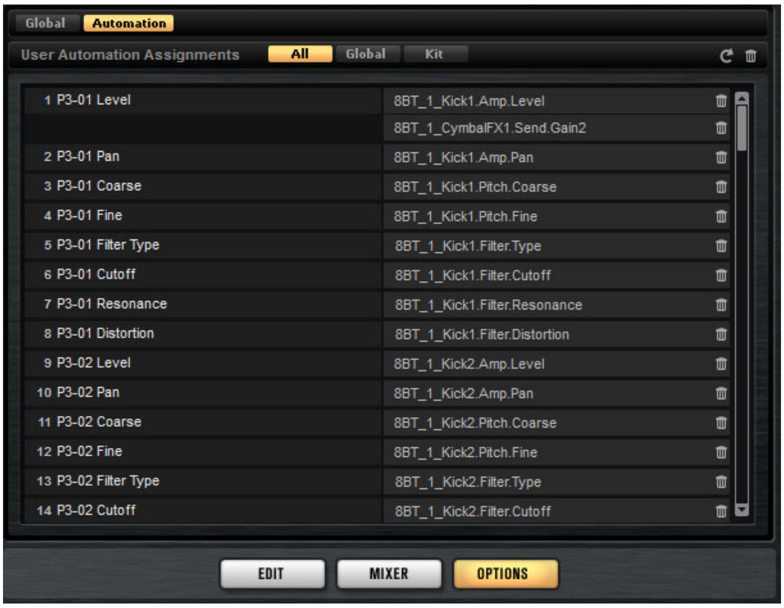
- Pour ajouter un paramètre à un paramètre d'automatisation déjà présent, faites un clic droit sur la commande voulue, sélectionnez **Add to Automation** (ajouter à l'automatisation), puis sélectionnez le paramètre d'automatisation souhaité.

- Pour supprimer un paramètre de l'automatisation, faites un clic droit sur la commande automatisée et sélectionnez **Forget Automation** (annuler l'automatisation).

Page Automation

Tous les paramètres d'automatisation assignés sont affichés dans la page **Automation**.

Pour accéder à cette page, ouvrez la page **Options** et activez l'onglet **Automation** en haut.



Les onglets situés en haut de la page **Automation** vous permettent d'afficher, au choix, les paramètres d'automatisation du kit, les paramètres globaux ou tous les paramètres d'automatisation.

Les noms des paramètres d'automatisation figurent à gauche et les noms des paramètres de Groove Agent assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de Groove Agent sont assignés à un seul paramètre d'automatisation, ils sont affichés les uns sous les autres à droite.

- Pour supprimer un paramètre d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située à droite du nom du paramètre.
- Pour supprimer tous les paramètres d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située en haut de la page.
- Pour renommer un paramètre d'automatisation, double-cliquez sur le nom de ce paramètre et saisissez-en un nouveau. Ce nom figurera également dans votre application hôte.
- Pour remplacer les noms de tous les paramètres d'automatisation par les noms des pads, cliquez sur le bouton **Refresh All Parameter Names** (actualiser les noms de tous les paramètres) dans la barre d'outils.

Contrôleurs MIDI

Vous pouvez assigner les paramètres de Groove Agent à des contrôleurs MIDI.

Par défaut, certains paramètres sont déjà assignés à des contrôleurs mais il est possible de personnaliser ce mapping d'usine des contrôleurs. Vous pouvez ainsi adapter les assignations à votre clavier ou contrôleur MIDI.

Pour un contrôle plus approfondi, il est possible de définir les valeurs maximale et minimale de chacun des paramètres assignés.

À NOTER

Les assignations de contrôleurs des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot.

Assignation de contrôleurs MIDI

Voici comment procéder pour assigner un contrôleur MIDI à un paramètre :

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande que vous désirez télécommander.
2. Sélectionnez **Learn CC** dans le menu contextuel.
3. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.

RÉSULTAT

La prochaine fois que vous ferez un clic droit sur cette commande, le menu vous indiquera le contrôleur MIDI assigné.

À NOTER

Il est possible d'assigner un même contrôleur MIDI à plusieurs paramètres. En revanche, vous ne pouvez pas assigner plusieurs contrôleurs MIDI différents à un même paramètre.

LIENS ASSOCIÉS

MIDI Controller à la page 583

Désassignation des contrôleurs MIDI

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur la commande correspondante et sélectionnez **Forget CC**.

Configuration de la plage d’un paramètre

Vous pouvez définir séparément les valeurs minimales et maximales d’un paramètre pour chaque assignation. Ceci permet un contrôle plus approfondi des paramètres qui s’avère particulièrement intéressant dans un contexte de prestation live.

PROCÉDÉR AINSI

1. Réglez le paramètre sur la valeur minimale souhaitée.
2. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
4. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Maximum**.

Fonctions et paramètres globaux

Section des fonctions du plug-in

Située en haut de la fenêtre, la section des fonctions du plug-in vous donne accès à des fonctions globales qui s'appliquent aux programmes chargés et au mode de fonctionnement général du plug-in.

La section des fonctions du plug-in regroupe la section des slots de kits, la section Master et les indications sur les performances.

Section Multi Slot



Charger multi-programme

Ouvre une fenêtre qui vous permet d'accéder à des multi-programmes et de les charger.

Enregistrer le multi-programme

Ouvre une fenêtre qui vous permet d'enregistrer vos paramètres dans un multi-programme.

Section Master

La section Master permet de régler le volume et la hauteur du plug-in.

Volume global

Permet de régler le volume global du plug-in.

Master Tune

Les valeurs du curseur **Master Tune** s'échelonnent entre 415,3 et 466,2 Hz, ce qui correspond à une plage comprise entre -100 à +100 centièmes.

Indicateurs de performances

Les vu-mètres et les indications textuelles de cette section vous fournissent des informations sur la charge imposée au système par le plug-in.



CPU

Ce vu-mètre indique la charge du processeur pendant la lecture. Plus le nombre de voix jouées est élevé, plus la charge processeur est importante. Si l'indicateur rouge de surcharge s'allume, réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** dans la page **Options**.

Disque

Ce vu-mètre indique la charge de transfert du disque dur lors de la lecture des échantillons ou du chargement des préréglages. Si l'indicateur de surcharge s'allume (en rouge), c'est que le disque dur ne parvient pas à transmettre les données suffisamment rapidement. Le cas échéant, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **RAM** ou réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** (toujours dans la page **Options**).

Polyphony

Cette valeur correspond au nombre d'échantillons lus actuellement. Elle vous est indiquée afin de vous aider à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez réduire le paramètre **Max Voices** dans la page **Options**, vous pouvez vérifier vos paramètres en observant le nombre d'échantillons lus.

MEM (mémoire)

Cette valeur correspond à la quantité globale de RAM actuellement utilisée. La valeur indiquée correspond au tampon de lecture en continu et aux échantillons préchargés. L'afficheur **MEM** vous aide à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez libérer de la mémoire pour d'autres applications, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **Disk**. Pour vérifier le résultat obtenu, il vous suffira de consulter l'indicateur **MEM**.

Nom du plug-in et logo Steinberg

Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accèderez ainsi à la boîte de dialogue About (à propos). Pour fermer cette boîte de dialogue, il vous suffit de cliquer dessus ou d'appuyer sur la touche [Échap] du clavier de votre ordinateur.

Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît.

- En sélectionnant l’une des options, vous accèderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Barre d’outils

La barre d’outils contient des fonctions globales très utiles.



MIDI Follow

Quand ce bouton est activé et que vous déclenchez un échantillon ou jouez un instrument au clavier, l’échantillon ou l’instrument s’affiche automatiquement dans l’éditeur correspondant, à savoir l’éditeur **Sample** pour les échantillons et l’éditeur **Pattern** pour les instruments.

Controller Selector

Par défaut, ce sont les valeurs de vélocité entrante qui déterminent quel échantillon doit être lu. Il est néanmoins possible d’utiliser un autre message de contrôleur. Vous pouvez par exemple faire en sorte que le choix de l’échantillon soit déterminé par la molette de modulation.

- Pour utiliser un autre message de contrôleur, activez ce bouton, faites un clic droit dessus et sélectionnez dans la liste le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

À NOTER

Vous ne pouvez pas changer de contrôleur de lecture d’échantillon quand l’option **Fix Velocity** est activée.

Fix Velocity

Pour déclencher tous les pads à la même vélocité, activez ce bouton. Le bouton situé à sa droite vous permet de définir la valeur de cette vélocité. Elle est utilisée pour les notes MIDI entrantes comme pour les notes que vous déclenchez en cliquant sur un pad.

Boutons Global insert, AUX et Pattern Player

Servez-vous de ces boutons pour désactiver à la fois tous les effets d’insert, tous les effets AUX et tous les lecteurs de patterns du plug-in. Vous pouvez par exemple vous servir de cette fonction pour comparer les sons avec et sans effets, ou pour utiliser un préréglage sans lire ses patterns.

Undo/Redo

Vous pouvez annuler et rétablir les vingt dernières opérations. Pour annuler ou rétablir une seule opération, cliquez sur le bouton **Undo** (annuler) ou sur le bouton **Redo** (rétablir). Pour annuler ou rétablir plusieurs opérations, cliquez sur la flèche située à côté du bouton afin d’accéder à l’historique et de sélectionner l’étape à laquelle vous souhaitez revenir.

MIDI Reset

Cliquez sur ce bouton pour stopper la lecture et réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

RAM Save

La fonction RAM Save analyse la lecture de votre projet et décharge de la mémoire vive les échantillons inutilisés.

- Cliquez sur le bouton **RAM Save**.

  Dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Yes** pour lancer la collecte des échantillons nécessaires. Le bouton **RAM Save** se met alors à clignoter.
- Lancez la lecture du projet dans l'application hôte. Lisez-le du début à la fin ou jusqu'à ce que toutes les notes utilisées dans le projet aient été jouées.
- Cliquez à nouveau sur le bouton **RAM Save**. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Yes** pour décharger tous les échantillons inutilisés.

Pour désactiver le mode **RAM Save** et recharger les échantillons inutilisés, cliquez à nouveau sur le bouton RAM Save.

Le mode RAM Save conserve l'ensemble des échantillons compris entre la note la plus haute et la note la plus basse des programmes joués.

Le clavier

Vous pouvez utiliser le clavier pour bénéficier d'un meilleur aperçu du mapping et pour déclencher des notes MIDI.



- Pour ouvrir le clavier, cliquez sur le bouton **Show/Hide Keyboard** situé dans le coin inférieur droit de l'interface.

Le clavier affiche les pads de pattern et les pads d'instrument du kit sélectionné. Quand les différents types de pads utilisent les mêmes touches, ce sont les pads de pattern qui sont affichés sur le clavier.

Quand l'option **Use MIDI Port B for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI B pour les pads de pattern) est activée dans la page **Pattern**, les pads d'instrument n'apparaissent pas sur le clavier quand la page **Pattern** est affichée, et vice versa.

Voici le code couleur utilisé sur le clavier :

- Les touches qui ne sont pas assignées sont affichées en gris.
- Les touches qui sont assignées apparaissent en blanc et en noir.
- Les touches utilisées par un pad auquel une couleur a été assignée sont affichés dans cette couleur.

Pré-écoute des notes à l'aide du clavier

La hauteur à laquelle vous cliquez sur une touche du clavier détermine la vélocité de déclenchement de la note. Cliquez en bas de la touche pour utiliser la vélocité maximale et en haut pour la vélocité minimale.

- Pour jouer une touche et toutes les touches suivantes à la même vélocité, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur la touche souhaitée sur le clavier en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour qu'une note soit jouée dix fois à des vélocités croissantes allant de 1 à 127, maintenez les touches [Ctrl]/[Commande]-[Alt]/[Option] enfoncées et cliquez sur une touche.

Page Options

La page **Options** regroupe les paramètres globaux relatifs aux performances, aux fonctions globales et aux contrôleurs MIDI.



Disk Streaming

Certains programmes intègrent d'importants volumes de données. Dans l'idéal, il faudrait que toutes les données du programme soient chargées dans la RAM pour être facilement accessibles. Néanmoins, cela ne laisserait que peu de RAM pour les autres applications. Par ailleurs, il se peut que votre ordinateur ne parvienne pas à gérer une telle charge. C'est la raison pour laquelle Groove Agent charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par Groove Agent par rapport à son utilisation du disque dur.

Équilibre entre le disque dur et la RAM

Servez-vous du curseur **Balance** pour configurer le rapport entre utilisation du disque dur et utilisation de la RAM.

- Si vous avez besoin de plus de RAM pour d'autres applications, déplacez le curseur vers la gauche en direction du paramètre **Disk**.
- Si votre disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement, déplacez le curseur vers la droite en direction du paramètre **RAM**.

À NOTER

Le paramètre Disk vs. RAM s'applique toujours à toutes instances du plug-in. Il n'est pas enregistré dans le projet. Une fois que vous l'avez réglé par rapport à la puissance de votre ordinateur, vous n'avez plus besoin de le modifier.

Used Memory (mémoire utilisée) et Available Memory (mémoire disponible)

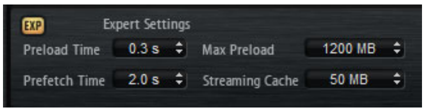
Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur Balance.

Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par Groove Agent pour le préchargement des échantillons. Dans la plupart des cas, les valeurs par défaut sont suffisantes. Toutefois, il peut s'avérer nécessaire de réduire cette valeur, notamment si vous travaillez avec d'autres applications ou plug-ins gourmands en ressources, par exemple.

Mode Expert

Activez ce bouton si vous souhaitez accéder à des paramètres de **Disk Streaming** plus détaillés.



- Le paramètre **Preload Time** (temps de préchargement) détermine quelle durée des fichiers d'échantillons précharger dans la RAM. Avec des valeurs élevées, il est possible de déclencher davantage d'échantillons sur un court lapse de temps.
- Le paramètre **Prefetch Time** (temps de pré-lecture) détermine la capacité de pré-lecture chargée dans la RAM pour le transfert en continu des échantillons d'une voix en cours de lecture. Avec des valeurs élevées, vous bénéficiez de meilleurs taux de transfert à partir du disque, et généralement d'un plus grand nombre de voix. En contrepartie, la mémoire RAM est davantage sollicitée pour le transfert en continu. Si vous augmentez le paramètre **Prefetch Time**, il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache**.
- Le paramètre **Streaming Cache** détermine la quantité de mémoire RAM réservée à la pré-lecture. La quantité de mémoire effectivement utilisée dépend de la durée de pré-lecture, du nombre de voix transmises simultanément et du format audio des échantillons. Par exemple, avec une fréquence d'échantillonnage et une résolution élevées, il faudra davantage de RAM.

Performance

La section Performance contient des paramètres qui permettent d'optimiser les performances de traitement globales du plug-in.

Max Voices

Détermine le nombre total de voix que peut jouer une instance du plug-in. Dès que cette limite est atteinte, Groove Agent commence à escamoter des voix.

Max CPU

Pour éviter les clics dus à des surcharges du CPU, vous pouvez définir une charge CPU maximale pour l'instance du plug-in. Groove Agent escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. Quand il est réglé à 100%, ce paramètre est désactivé.

À NOTER

À cause du temps de réaction du plug-in, il peut arriver que le processeur dépasse brusquement la limite définie pendant un court instant. Vous risquez alors d'entendre des parasites et de brèves coupures du son. Il est donc conseillé de régler le paramètre **Max CPU** sur une valeur légèrement inférieure à celle requise.

Voice Fade Out

Détermine la durée des fondus sur les voix qui sont escamotées parce que la limite du paramètre **Max Voices** ou celle du paramètre **Max CPU** a été atteinte.

Load Preference

Détermine quels échantillons charger par défaut pour les agents qui intègrent des échantillons en 16 et 24 bits. Quand vous configurez ce paramètre sur **16 Bit**, le chargement est plus rapide, tandis qu'avec l'option **24 Bit** vous bénéficiez d'une meilleure qualité audio.

À NOTER

Les agents n'intègrent pas tous des échantillons en versions 16 et 24 bits.

Multi Loading (chargement des multis)

Normalement, quand vous chargez un multi-programme, le précédent multi est conservé dans la mémoire RAM tant que le nouveau multi n'a pas été entièrement chargé. Par conséquent, le remplacement d'un multi volumineux par un autre sur un système 32 bits peut donner lieu à une surcharge de la RAM.

- Pour que le premier multi soit supprimé avant le chargement du nouveau, sélectionnez **Clear before** (supprimer avant) dans le menu local.

Multi-Core

Ce menu local vous permet de définir le nombre de cœurs de processeur que peut exploiter le plug-in. Ainsi, Groove Agent peut répartir les différents programmes entre les cœurs de votre système. De nombreux facteurs sont à prendre en compte pour la configuration de ce menu. La meilleure configuration sur un système ne sera pas toujours idéale sur un autre système, et elle peut également changer en fonction des projets. Pour commencer, vous pouvez probablement configurer ce paramètre sur une valeur correspondant au nombre de cœurs dont votre système est équipé, moins un.

À NOTER

En cas de problème, réduisez le nombre de cœurs ou configurez le menu local sur **Off** et chargez plusieurs instances de Groove Agent. De cette manière, l'application hôte répartira la charge de travail entre les cœurs disponibles.

Global

À NOTER

Les paramètres de cette section ne sont pas enregistrés quand vous enregistrez un projet. Ils s'appliquent au plug-in en général.

Show Tooltips

Quand cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez une commande avec le pointeur de la souris.

Show Value Tooltips

Quand cette option est activée, les valeurs des paramètres qui ne comportent pas de champs de valeurs apparaissent dans une infobulle quand vous utilisez la commande correspondante.

Solo Mode

- En mode **Standard**, vous pouvez activer le solo sur plusieurs pads d'instrument et sur plusieurs voies de la console de mixage afin de les écouter ensemble.
- En mode **Exclusive**, il n'est possible d'écouter en solo qu'un seul pad d'instrument ou qu'une seule voie de la console de mixage à la fois.

Key Commands

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), dans laquelle vous pouvez voir la liste des raccourcis clavier et en assigner de nouveaux.

Reset Messages

Cliquez sur ce bouton pour voir à nouveau toutes les boîtes de messages qui n'apparaissaient plus si vous aviez sélectionné l'option **Don't Show again** (Ne plus afficher).

MIDI Controller

Controller Assignment (assignation de contrôleurs)

Les deux boutons de cette section vous permettent d'enregistrer vos propres assignations de contrôleurs MIDI en tant qu'assignations par défaut et de restaurer les assignations d'usine des contrôleurs MIDI.

À NOTER

L'option **Save as Default** n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.

Par ailleurs, le mapping des contrôleurs MIDI s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet comprend également les assignations de contrôleurs MIDI des effets auxiliaires AUX FX.

À NOTER

Les assignations de contrôleur des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot de kit.

Pattern Playback (lecture des patterns)

Le bouton **Hold Reset** permet d'envoyer un message Hold Reset global à tous les patterns utilisés.

Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton **Hold Reset**.

LIENS ASSOCIÉS

Automatisation et contrôleurs MIDI à la page 571

Utilisation de la version autonome du plug-in

Quand vous utilisez Groove Agent en tant qu'application autonome, une section supplémentaire apparaît en haut de l'interface. Elle vous permet de définir des raccourcis clavier, de configurer le routage des interfaces audio et MIDI, de régler le volume général et d'accéder à l'aide-mémoire MIDI intégré, grâce auquel vous pouvez enregistrer vos idées sans avoir à lancer une application de séquenceur MIDI.

Configuration des préférences

Vous pouvez configurer la version autonome de Groove Agent dans la boîte de dialogue **Plug-In Preferences**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue Plug-In Preferences, cliquez sur le bouton **Open Preferences** à droite du champ des sorties audio ou faites un clic droit dans la section qui se trouve en haut de l'interface et sélectionnez **Plug-In Preferences** dans le menu contextuel.

Boîte de dialogue Preferences

La boîte de dialogue Preferences comporte plusieurs pages de paramètres.

Page MIDI Routing

La page **MIDI Routing** vous donne accès aux ports d'entrée **Main** et **Pattern**, ainsi qu'aux paramètres de routage.

MIDI Input Ports (ports d'entrée MIDI)

Utilisez ce menu local pour définir une entrée MIDI.

Channel Filter (filtre de canaux)

Détermine si les événements MIDI doivent être enregistrés sur tous les canaux MIDI, ou uniquement sur un canal spécifique.

Filter 'All Notes Off' Controller (filtrer le contrôleur 'All Notes Off')

Activez ce paramètre pour éviter les messages «All Notes Off» non souhaités. Ces messages sont transmis par certains claviers lorsque l'utilisateur relâche la dernière touche. Ceux-ci interrompent la lecture de Groove Agent même quand la pédale de sustain est utilisée.

Page Audio Routing

Les menus locaux **Audio Output Ports** vous permettent d'assigner les différentes sorties audio. Groove Agent prend en charge 16 canaux. Vous pouvez assigner des sorties différentes à chacun de ces canaux.

- Pour mapper une sortie sur un canal, sélectionnez-la dans le menu local.
- Pour assigner les canaux avant et arrière à des ports de sortie audio numérotés dans l'ordre croissant, maintenez la touche [Maj] enfoncée et sélectionnez une sortie audio.
- Pour assigner les sorties audio par paires aux canaux avant et arrière, maintenez enfoncées les touches [Alt]/[Option]-[Maj] et sélectionnez une sortie audio.

Page Metronome

La page **Metronome** vous permet de configurer plusieurs paramètres relatifs à l'utilisation du métronome.

Mode

Permet d'activer/désactiver le métronome ou de le configurer en mode **Count In** (décompte).

Accent

Permet d'accentuer le premier temps de chaque mesure.

Level

Permet de régler le volume du métronome.

Connections

Permet de sélectionner une sortie stéréo séparée pour le métronome.

Page General

- Si vous souhaitez que le plug-in se ferme sans message de confirmation quand vous quittez le programme, cochez la case **Don't prompt for confirmation when quitting Groove Agent**.

Page ASIO Driver

Sélectionnez le pilote de votre interface audio dans le menu local **ASIO Driver**.

Release Driver when Application is in Background

Cochez cette case si vous souhaitez utiliser plusieurs applications audio à la fois.

Input/Output Latency

Sur cette page, vous pouvez également consulter les valeurs de latence de votre interface audio en entrée et en sortie. La latence est la durée dont votre système a besoin pour répondre aux messages qui lui sont transmis. Avec une latence élevée, vous risquez de constater un décalage entre le moment où vous appuyez sur une touche et le moment où le son est émis.

Sample Rate

Sous les valeurs de latence, vous pouvez définir la fréquence d’échantillonnage de l’interface audio connectée.

Audio Priority

Détermine l’ordre de priorité des processus de Groove Agent pour l’accès aux ressources processeur de l’ordinateur.

- En mode **Normal**, les processus non audio et la lecture audio ont plus ou moins la même priorité.
- En mode **Boost**, l’audio a priorité sur le MIDI. Essayez ce mode si vous constatez des problèmes de son lors de la lecture des données MIDI et audio.

Advanced

Après avoir sélectionné le pilote, ouvrez l’onglet **Advanced** afin de définir et nommer les entrées et sorties à utiliser. Cliquez sur le bouton **Control Panel** pour ouvrir le panneau de configuration de l’interface audio et configurez les paramètres en suivant les recommandations du fabriquant.

Sélection de l’entrée MIDI et de la sortie audio



Le menu local de l’entrée MIDI regroupe tous les périphériques MIDI installés sur votre système.

- Sélectionnez le périphérique MIDI que vous souhaitez utiliser dans le menu local **MIDI input**.

  La DEL d’activité MIDI située dans le coin supérieur gauche de l’interface s’illumine quand des messages MIDI sont transmis via l’entrée MIDI sélectionnée. Cette diode s’allume quand le plug-in reçoit des messages Note On et des messages de contrôleur. Vous pouvez ainsi vérifier si Groove Agent et votre clavier MIDI sont bien connectés sur la même entrée de périphérique MIDI.

Le menu local de sortie audio regroupe toutes les sorties du périphérique ASIO sélectionné.

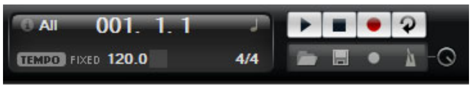
- Pour sélectionner la sortie audio du canal stéréo principal du plug-in, ouvrez le menu local **Audio output**.

LIENS ASSOCIÉS

Page ASIO Driver à la page 585

Aide-mémoire

L'aide-mémoire vous permet d'enregistrer et de lire des fichiers MIDI au format Standard MIDI File. Vous pouvez y charger des fichiers MIDI, mais également enregistrer vos propres fichiers afin de les conserver.



La section de transport contient des boutons de lecture d'arrêt, d'enregistrement et de bouclage. Les informations chiffrées vous indiquent l'emplacement dans le morceau, le tempo et la signature rythmique du fichier MIDI. De plus, vous disposez d'un métronome, dont vous pouvez aussi bien vous servir pour enregistrer que pour vous exercer.

L'aide-mémoire permet de lire des fichiers MIDI multipistes transmettant des notes sur les 16 canaux MIDI.

Commandes de transport

Play

Cliquez sur le bouton **Play** pour lancer la lecture du fichier MIDI. La lecture débute toujours à la position dans le morceau.

Stop

Cliquez sur le bouton **Stop** pour mettre le fichier MIDI en pause à la position actuelle. Cliquez deux fois sur ce bouton pour faire revenir le morceau au début.

Record

Cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.

Loop

Activez le bouton **Loop** pour lire tout le fichier MIDI en boucle.

L'icône Info

Pour connaître le nom du fichier MIDI chargé, survolez l'icône d'infos située dans le coin supérieur gauche de l'aide-mémoire avec le pointeur de la souris. Une infobulle vous indique le nom du fichier MIDI.

Indicateur de position dans le morceau

L'indicateur de position dans le morceau vous indique la position de lecture. Au-dessus de cet indicateur, vous pouvez consulter la position au format numérique.

Quand vous avez chargé un fichier MIDI, l'affichage indique la durée entière du fichier.

- Pour déplacer le curseur de lecture à un autre endroit du morceau, faites-le glisser sur la position souhaitée.
- Pour alterner entre les formats temporels **Time** (temps) et **Bars** (mesures), cliquez sur le symbole de format temporel qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'affichage.

Tempo et signature rythmique

Sous l'indication de position dans le morceau, vous trouverez les champs **Tempo** et **Time Signature** (signature rythmique). Ces champs transmettent à Groove Agent des informations relatives au tempo et à la signature rythmique. Ces informations sont utilisées par l'aide-mémoire et le métronome.

Tempo Track/Fixed

Configurez ce paramètre sur **Track** pour suivre le tempo du fichier MIDI et sur **Fixed** pour définir manuellement le tempo.

Valeur de tempo

Détermine le tempo du fichier MIDI.

Adjust Tempo

Ce paramètre est disponible quand l'option **Tempo Track** est sélectionnée. Il vous permet de définir le tempo de lecture par rapport au tempo d'origine du fichier MIDI.

Sign (mesure)

Détermine la mesure. Vous pouvez indiquer la mesure sous forme de fractions de temps.

Enregistrement des notes jouées

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le symbole d'enregistrement situé sous le bouton **Record** pour sélectionner un mode d'enregistrement.
   - Pour que l'enregistrement se lance dès que vous cliquez sur le bouton d'enregistrement, sélectionnez **Direct**.
   - Pour que l'enregistrement commence à la première note MIDI, sélectionnez **MIDI**.
   - Pour que l'enregistrement commence après un décompte d'une mesure, sélectionnez **Count In 1**.
   - Pour que l'enregistrement commence après un décompte de deux mesures, sélectionnez **Count In 2**.
2. Cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.

   Lors de l'enregistrement, l'indicateur de position dans le morceau défile de gauche à droite.
3. Quand vous avez terminé votre enregistrement, cliquez sur le bouton **Stop**.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement d'un fichier MIDI à la page 590

Utilisation du métronome

PROCÉDÉR AINSI

- Pour sélectionner le mode de lecture du métronome, cliquez sur l'icône de métronome et sélectionnez l'une des options proposées dans le menu local :
  - **On** : le métronome est activé et joue en permanence.
  - **Count In** : le métronome ne joue que pendant le décompte qui précède l'enregistrement.
  - **Off** : le métronome est désactivé.

Chargement d'un fichier MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Vous pouvez charger des fichiers MIDI au format de fichier MIDI standard (extension `.mid`).

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Load File** (charger un fichier) situé sous les boutons de transport.
2. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le fichier que vous souhaitez utiliser.
3. Cliquez sur **Open** pour charger le fichier MIDI.

Filtre de canaux MIDI

Quand un fichier MIDI multipistes est chargé, vous pouvez lire tous les événements MIDI, ou uniquement les événements d'un canal MIDI spécifique.

- Pour choisir quels événements lire, cliquez sur le champ **MIDI Channel Filter** à droite de l'icône d'infos, et sélectionnez une option dans le menu local.

Enregistrement d'un fichier MIDI

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Save File** (enregistrer le fichier) situé sous les boutons de transport.
2. Dans le sélecteur de fichier, définissez un emplacement et un nom de fichier.
3. Cliquez sur **Save** pour enregistrer votre performance dans un fichier MIDI.

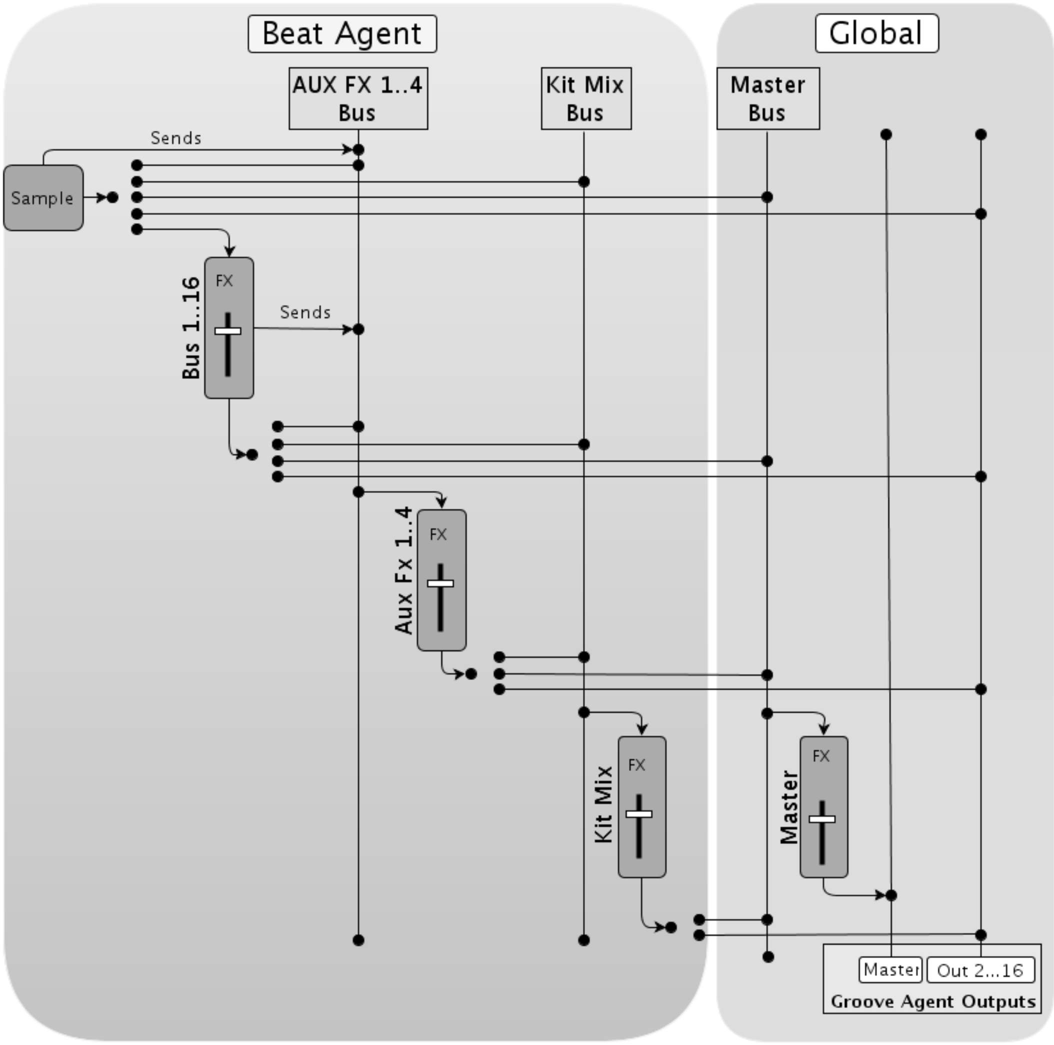
Volume global



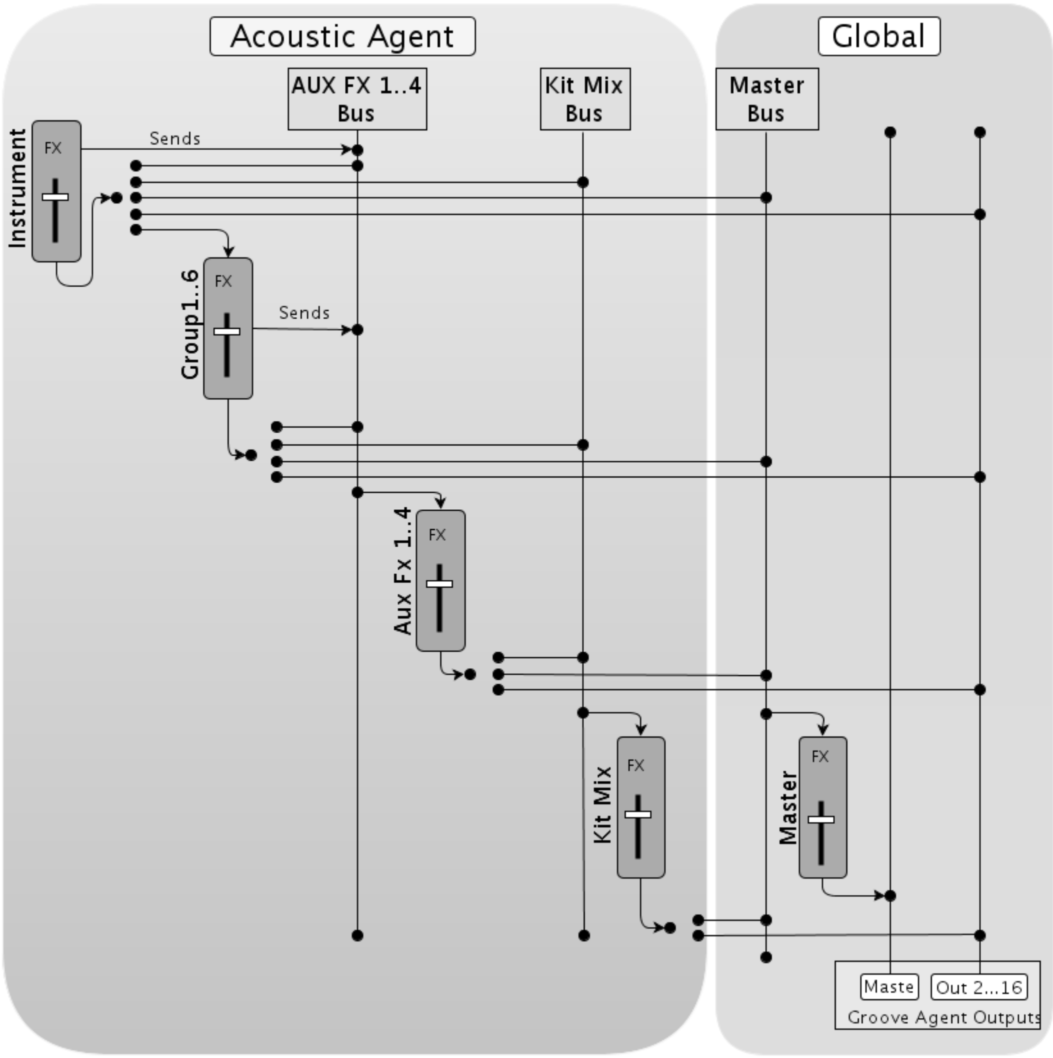
La commande de volume à droite vous permet de régler le volume général des sorties dans la version autonome de Groove Agent. Elle contrôle les sorties de Groove Agent et la sortie du métronome.

Schémas de routage de la console de mixage

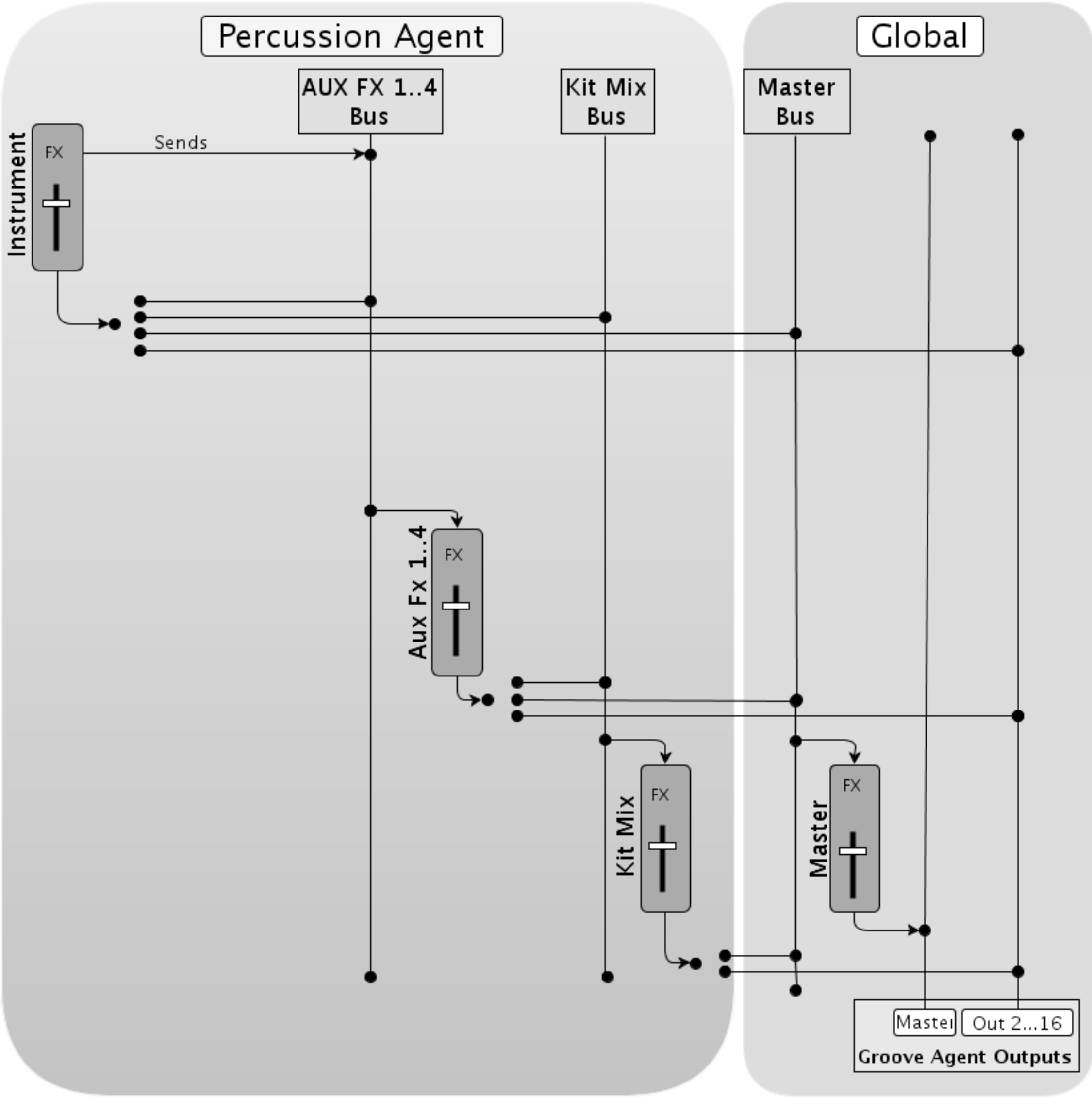
Routage du Beat Agent



Routage de l’Acoustic Agent



Routage du Percussion Agent



Index

日本語

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

この PDF マニュアルでは、目の不自由な方のための高度なアクセシビリティ機能を提供しています。このマニュアルは複雑かつ多くの 図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

目次

インストールと設定

Groove Agent 4 の世界へようこそ

このたびは、Steinberg 社の Groove Agent 4 をご購入いただきましてありがとうございます。

Groove Agent 4 は、皆様に愛されるバーチャルドラマーの第 4 世代として全面改良され、品質、機能、および信頼性の面においてレベルアップしています。アコースティックか電子かを問わず、現代音楽のプロデューサーの要望に応えるべく、ライブラリが刷新されています。また、Groove Agent が比類なき製品としての地位を獲得した初期設計を拡張する、多くの革新的な機能が導入されています。

このマニュアルでは、すべての新機能について詳しく説明します。オンラインサポートや追加のスペシャルサービスを受けられるよう、MySteinberg に登録することをおすすめします。また、www.steinberg.net/forum では、ヒントや有益な情報が得られます。

この最新のドラムスタジオで、多くの音楽的なインスピレーションが生まれることを祈っています。

Steinberg チーム一同

Groove Agent の概念

Groove Agent 4 は、Acoustic Agent、Beat Agent、および Percussion Agent の 3 種類の異なるリズムモジュールを組み合わせた製品です。

各ツールはドラムやリズムに対するアプローチが異なり、それぞれの特別な方法で、さまざまなスタイルに合わせて自分だけのビートを作ることができます。また、各エージェントが持つクリエイティブな可能性を他のエージェントと組み合わせることもできます。4 つのエージェントスロットを使用すれば、理想のリズムセクションを組み合わせてミックスしたり、Acoustic Agent と Beat Agent を組み合わせて超現代的なハイブリッドビートを作り出したりできます。

キーボードショートカットの取扱い

デフォルトのキーボードショートカットの多くは「修飾キー」と呼ばれる命令用のキー（modifier key) とともに使用されます。このキーはオペレーティングシステムによって異なります。たとえば、取り消し操作の既定（デフォルト）キーボードショートカットは Windows の場合、[Ctrl]+[Z] ですが、Mac では [command]+[Z] です（[command] はアップルマークのついたキー)。

本書では、修飾キーを伴うキーボードショートカットを記述する場合、まず Windows の修飾キーを挙げ、次のように記載します。

- [Windows 修飾キー]/[Mac 修飾キー]+[キー]

たとえば、[Ctrl]/[Command]+[Z] と記載されている場合、「Windows では [Ctrl]、Mac では [Command] を押したままで、[Z] を押す」ことを意味します。

同様に、[Ctrl]/[Option]+[Z] と記載されている場合、「Windows では [Ctrl]、Mac では [Option] を押したままで、[Z] を押す」ことを意味します。

USB-eLicenser

Steinberg 社のソフトウェアを使用するには、ハードウェアコピープロテクションデバイスの USB-eLicenser が必要な場合があります。



USB-eLicenser は、Steinberg ソフトウェアのライセンスデータを格納する USB デバイスです。ハードウェアプロテクトされた Steinberg 製品には、同じタイプの USB-eLicenser が使用されており、1 つの USB-eLicenser に複数のライセンスを格納できます。また、(一定の制限内で) USB-eLicenser 間でライセンスを転送できます。

Steinberg ソフトウェア製品に USB-eLicenser が付属していない場合は Steinberg 社製品を取り扱う販売店で購入できます。

eLicenser Control Center では、新しいライセンスをアクティベートしたり、USB-eLicenser に格納されたライセンスを確認したりできます。Steinberg アプリケーションをインストールすると、「スタート」メニュー（Windows) または「アプリケーション」フォルダー（Mac) から eLicenser Control Center を起動できます。

コピープロテクトされた複数の Steinberg 製品を使用している場合、それらのライセンスを 1 つの USB-eLicenser に転送することもできます。これによって、使用する USB ポートが 1 つだけで済みます。ライセンスの転送方法の詳細については、eLicenser Control Center のヘルプを参照してください。

最小システム要件

Groove Agent をインストールするには、コンピューターが以下の最小システム要件を満たす必要があります。

Mac	Windows
Mac OS X 10.8/10.9* デュアルコアプロセッサー（Intel) CoreAudio 対応オーディオデバイス VST 3 または AU 対応ホストアプリケーション（Groove Agent をプラグインとして使用する場合)	Windows 7/Windows 8.x* デュアルコアプロセッサー（Intel/AMD) Windows 対応オーディオデバイス ** VST 3 または VST 2 対応ホストアプリケーション（Groove Agent をプラグインとして使用する場合)
4 GB の RAM 10 GB のハードディスク空き容量 1280 X 800 ピクセルのディスプレイ解像度 デュアルレイヤー対応 DVD-ROM ドライブ USB-eLicenser（別売) インターネット接続環境（インストール、アクティベーション、アカウント設定、およびユーザー / 製品登録用)。	
* 32 ビットまたは 64 ビット。 ** 低レイテンシーのパフォーマンスには ASIO 準拠のオーディオデバイス推奨。	

Start Center を使用したインストール

Start Center アプリケーションを使用すると、簡単にプログラムをインストールしたり、パッケージ内容を確認したりできます。

- インストールメディアで提供される Steinberg ソフトウェアについては、コンピューターの自動実行機能が有効になっていれば、コンピューターの CD/DVD ドライブにディスクを挿入するとすぐに Start Center が自動的に起動します。
- インターネットからダウンロードした Steinberg ソフトウェアについては、ダウンロードしたファイルをダブルクリックすると Start Center が起動します。

補足

プログラムファイルとコンテンツファイルは別々のハードディスクにインストールできます。

手順

1. Start Center で、言語を選択します。
2. 「**インストール（Install)**」をクリックします。
3. 画面に表示される指示に従って操作します。

手動でのインストール

プログラムのインストールに、Start Center を使用しない場合、手動でインストールできます。

- Windows システムの場合は、「Setup.exe」ファイルをダブルクリックし、画面に表示される指示に従って操作します。
- Mac システムの場合は、「Groove Agent.mpkg」ファイルをダブルクリックし、画面に表示される指示に従って操作します。

Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

コントロールパネルの右上にある Steinberg ロゴをクリックすると、追加情報やヘルプを参照できるポップアップメニューが表示されます。

- このメニューには、Steinberg 社のさまざまな Web サイトへのリンクが表示されます。リンクを選択して、対応する Web サイトを開きます。この Web サイトでは、製品に関するサポートや互換性の情報、FAQ、最新ドライバーのダウンロードのリンクなどにアクセスできます。
- 『オペレーションマニュアル』を開くには、「**Help**」を選択します。
- また、製品登録用のメニュー項目もあります。

  製品を登録すると、テクニカルサポートを利用したり、ソフトウェアの更新やアップグレードなどの限定キャンペーンを利用したりできます。

設定

ここでは、Groove Agent をホストアプリケーションのプラグインとして使用する方法について説明します。

補足

Groove Agent はスタンドアローンアプリケーションとして使用することもできます。

Groove Agent を VST インストゥルメントとして設定

Steinberg 社の DAW で VST インストゥルメントを使用するには、「VST インストゥルメント （VST Instruments)」ラックを使用する方法とインストゥルメントトラックを使用する方法の 2 つの方法があります。

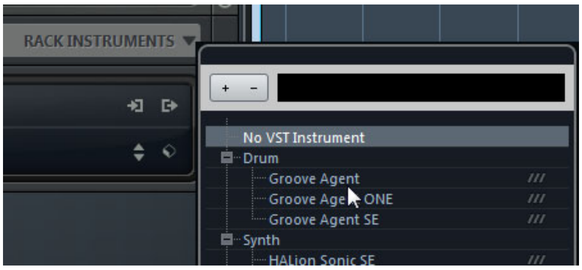
VST インストゥルメントトラックから Groove Agent へのアクセス

前提

Steinberg 社の DAW、MIDI、オーディオデバイスが適切に設定され、DAW が外部 MIDI キーボードから MIDI データを正常に受信できることを確認します。

手順

1. **「デバイス （Devices)」** > **「VST インストゥルメント （VST Instruments)」** を選択します。
2. **「VST インストゥルメント （VST Instruments)」**ウィンドウで、**「ラックインストゥルメントを追加 （Add Rack Instrument)」**ボタンをクリックし、**「Groove Agent」**を選択します。

   VST インストゥルメントに接続する MIDI トラックを作成するかどうかの確認を求めるメッセージが表示されます。
3. **「作成 （Create)」**をクリックします。

結果

Groove Agent がロードされて有効になり、コントロールパネルが開きます。対応する MIDI トラックがトラックリストに追加されます。このトラックの出力は Groove Agent にルーティングされます。

補足

Groove Agent を他の VST ホストアプリケーションで使用する方法については、そのアプリケーションのマニュアルを参照してください。

インストゥルメントトラックから Groove Agent へのアクセス

手順

1. Steinberg 社の DAW では、以下の方法でインストゥルメントトラックを追加できます。
    - 「**プロジェクト (Project)**」>「**トラックを追加 (Add Track)**」>「**インストゥルメント (Instrument)**」を選択します。
    - 「**VST インストゥルメント (VST Instruments)**」ウィンドウで、「**インストゥルメントトラックを追加 (Add Instrument Track)**」ボタンをクリックします。

    「**インストゥルメントトラックを追加 (Add Instrument Track)**」ダイアログが表示されます。
2. 「**インストゥルメント**」ポップアップメニューから、「**Groove Agent**」を選択します。
3. 「**トラックを追加 (Add Track)**」をクリックしてインストゥルメントトラックを作成します。
4. インスペクターにある「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」ボタンをクリックして、Groove Agent コントロールパネルを開きます。

結果

これで、Groove Agent はお使いの DAW で VST インストゥルメントとして使用できるように設定されました。VST インストゥルメントの使用方法の詳細については、DAW のオペレーションマニュアルを参照してください。

出力の選択

初期設定では、初期設定では、初期設定では、Groove Agent はステレオ出力構成でロードされます。ただし、Steinberg 社の DAW では、追加の出力を使用できます。これにより、すべてのキットスロットを MixConsole の専用のチャンネルに割り当てることができます。

手順

1. 出力を有効にするには、「**VST インストゥルメント (VST Instrument)**」ウィンドウを開きます。
2. インストゥルメントの「**出力を有効 (Activate Outputs)**」ボタンをクリックします。
3. 使用する出力を有効にします。

結果

Steinberg 社の DAW は、追加の出力用のチャンネルを自動的に MixConsole に追加します。

AU 対応アプリケーションでの Groove Agent の使用

Groove Agent は Logic などの AU 対応のホストアプリケーションで使用できます。AU バージョンの Groove Agent はコンピューターの AU プラグインフォルダーにインストールされ、パフォーマンスの低下や非互換性の問題を発生させることなく AU 環境で動作します。

手順

1. (Logic Pro の場合) トラックミキサーを開き、使用するインストゥルメントチャンネルを選択します。
2. 「**I/O**」フィールドをクリックして「**AU Instruments**」>「**Steinberg**」>「**Groove Agent**」を選択します。
3. 使用可能なチャンネル構成から 1 つを選択します。

結果

Groove Agent が AU インストゥルメントとしてロードされます。

スタンドアローンアプリケーションとしてのインストゥルメントの使用

Groove Agent は、ホストアプリケーションから独立したスタンドアローンアプリケーションとしても使用できます。この場合、インストゥルメントをオーディオデバイスに直接接続できます。

関連リンク

785 ページの「スタンドアローンバージョン プラグインの使用」

概要

ウィンドウについて

Groove Agent 4 のインターフェースは固定サイズの単一ウィンドウです。



ウィンドウはいくつかの主要なセクションに分かれています。

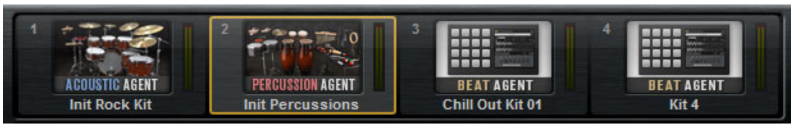
- **プラグイン機能セクション（上側）。**
- **キットスロットセクションおよびキットラック（プラグイン機能セクションの下）。**
- **パッドセクション（左側）。**
- **編集画面（右側）。「LOAD」、「EDIT」、「MIXER」、および「OPTIONS」ページが含まれます。**
- **キーボード（下側）。**
- **Groove Agent のスタンドアローンバージョンを使用している場合、アプリケーションウィンドウのいちばん上に、多くの固有機能が含まれる追加のセクションが表示されます。**

キット、プリセット、および Groove Agent ONE コンテンツ

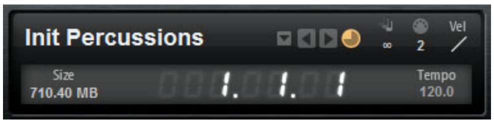
キット

キットには、キット自体やスライスされたループ、およびミキサーチャンネルで使用されているインサートエフェクトに関するすべての情報が含まれます。キットには、MIDI パターンも含められます。

キットは、キットラックまたはキットスロットセクションでロードおよび保存できます。



キットラック



キットスロットセクション

スライスされたループのキット

スライスされたループのキットには、MIDI パターンではなく、ループの再生に必要な MIDI フレーズが含まれます。それ以外の点は、スライスされたループのキットと通常のキットに違いはなく、たとえばインサートエフェクトも使用できます。

プラグインプリセット (VST プリセット)

プラグインプリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれます。これには、4 つすべてのキット、MIDI パターンのほか、すべてのインサートエフェクトや AUX エフェクトが含まれます。これらすべての設定も、プロジェクトと一緒にホストアプリケーションに保存されます。

Groove Agent ONE コンテンツ

Groove Agent では Groove Agent ONE のプリセットをロードできます。Groove Agent ONE のプリセットは、キットラックまたはキットスロットセクションにキットとしてロードするか、プラグインヘッダーのプリセット管理メニューからプラグインプリセットとしてロードできます。

Groove Agent ONE のプリセットをプラグインプリセットとしてロードした場合、グローバルプラグインパラメーターがデフォルト値に設定されます。

プリセットをキットとして読み込んだ場合は、すべてのグローバルプラグインパラメーターは変更されません。

補足

Groove Agent ONE のプリセットは、プリセットローダーに表示されている場合でも、MediaBay にプラグインのアイコンが常時表示されます。

コンテンツファイルとフォルダー構造

Groove Agent には、大量のサウンドコンテンツがすぐに使用できる状態で収録されています。このコンテンツは書き込み保護されています。ロードされたファイルの編集は可能ですが、初期プリセットファイルに上書きすることはできません。

初期プリセットへの編集内容を保存するには、ファイルを新しい名前で保存します。これらのファイルは「ユーザーコンテンツ」と呼ばれ、拡張子 **.vstpreset** が付けられます。これらのファイルは初期プリセットと同じように検索や分類が可能です。

ユーザーコンテンツはハードディスク内のあらかじめ定義されたフォルダーに保存されます。このフォルダー内にサブフォルダーを作成して、コンテンツの移動や入れ替えを容易に行なうことができます。

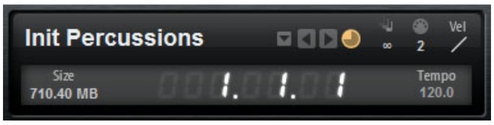
サウンドの管理

キットのロード

キットをロードするには、いくつかの方法があります。

- Windows エクスプローラー /Mac OS Finder からドラッグアンドドロップしてロードします。
- キットラックのコンテキストメニューからロードします。
- キットスロットセクションのキット名の右にある「**Load Kit**」ボタンをクリックします。
- 「**MediaBay**」または「**Browser**」からロードします。

キットスロット



このセクションには、ロードしたキットの名前が表示されます。また、以下のグローバルコントロールを使用できます。

「Load Kit」ボタン

このボタンをクリックすると、使用可能なキットのリストが表示されます。

このリストは、キット名をクリックしても開きます。キット名を右クリックするとキットのコンテキストメニューが開きます。

Load Previous/Next Kit

これらのボタンをクリックすると、使用可能なキットのリストの前または次のキットがロードされます。

Load Kit with Pattern

オンにすると、常にパターンと一緒にキットがロードされます。

Size

ロードしたサンプル全体のサイズが表示されます。

Polyphony

キットのポリフォニーを調節します。

MIDI Channel

キットの MIDI チャンネルを設定します。

MIDI 入力インジケーター

MIDI 信号の入力が検出されると、MIDI の記号が点滅します。

ベロシティーカーブ

キットのベロシティーレスポンスカーブを設定します。キットをハードウェア MIDI コントローラーまたは再生スタイルに合わせせることができます。

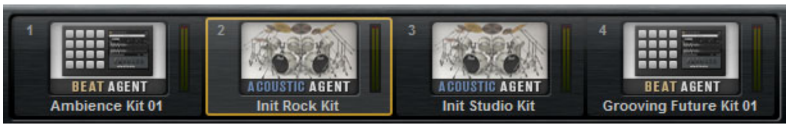
ポジションカウンター

現在のポジションが小節、拍、16 分音符で表示されます。Groove Agent で「**Play**」ボタンをオンにした場合、ポジションカウンターは常に 1.0.0.0 から始まり、「Stop」をクリックするまで進みます。

テンポ表示

ホストアプリケーションのテンポが表示されます。

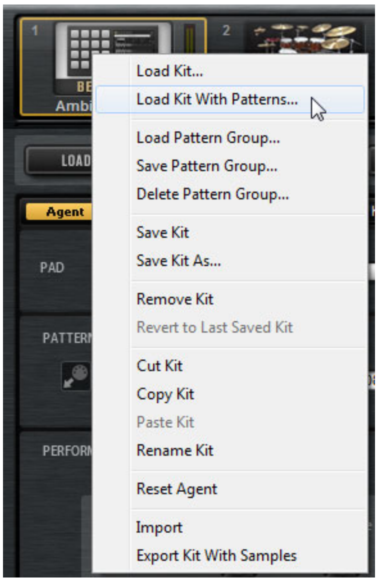
キットラック



キットラックは、キットスロットセクションの右にあります。キットラックには、ロードしたキットとそれに対応するエージェントが表示されます。また、コンテキストメニューから、選択したキットの編集を行なえます。

- キットを選択するには、キットをクリックします。

キットコンテキストメニュー



Load Kit

使用可能なキットがリストされたポップアップメニューが開きます。ロードするキットをダブルクリックします。

Load Kit With Patterns

MIDI パターン (ある場合) と一緒にキットをロードできます。

Load Pattern Group

選択したグループの 16 個のパッドに対する MIDI ファイル割り当てと再生パラメーター設定のプリセットをロードできます。

Save Pattern Group

現在のグループの 16 個のパッドとそれらの設定をパターングループとして保存できます。

Delete Pattern Group

パターングループを削除します。

Save Kit

キットを保存します。書き込み保護されている初期プリセットを変更しようとすると、ダイアログが開き、編集済みのキットを新しい名前で保存できます。

Save Kit As

キットを新しい名前で保存できます。

Remove Kit

スロットからキットとパターンを削除します。

Revert to Last Saved Kit

スロットに元々ロードされていたキットに戻します。キットがパターンを含めずにロードされていた場合、キットのみがロードされ、パターンはロードされません。

Cut Kit

キットとパターンをコピーして、スロットから削除します。

Copy Kit

キットとパターンをコピーします。

Paste Kit

コピーしたキットをスロットにコピーします。スロットにすでにキットが割り当てられている場合は置き換えられます。

Rename Kit

キットの名前を変更できます。

Reset Agent

エージェントの **Init** プリセットをロードします。

Import

MPC および GAK ファイルをインポートできます。

Export Kit With Samples

キットを関連のサンプルと一緒にエクスポートします。

補足

VST サウンドコンテンツなどの保護されたサンプルはエクスポートできません。

ファイルの管理およびロード

「**LOAD**」ページで、「**MediaBay**」と「**Browser**」を切り替えられます。これらを使用して、さまざまな形式のファイルを管理、検索、ロード、および試聴できます。

「**MediaBay**」では、マルチやキットなどのプリセットにアクセスできます。

「**Browser**」では、サンプルおよびプリセットを参照できます。また、「**Browser**」には、VST サウンドコンテンツのサンプルも表示されます。

- 「**MediaBay**」と「**Browser**」を切り替えるには、「**LOAD**」ページで対応するボタンをクリックします。

MediaBay によるファイル管理

「**MediaBay**」の上部セクションで、検索するサウンドの属性を指定します。下部セクションには検索の結果リストが表示されます。



- 2 つのセクションのサイズを調節するには、結果リストの上の境界線をドラッグします。

フィルターの適用

カテゴリーフィルター

結果リストは、設定可能な属性コラムを使用して最大 3 つの条件に基づきフィルタリングできます。標準の属性は「**Style**」と「**Sub Style**」です。

フィルターと一致するファイルだけが結果リストに表示されます。

- フィルターを設定するには、コラム内の特定の値をクリックします。
- 追加のフィルターを設定するには、他のコラムで値を選択します。
- 別のフィルター条件を選択するには、コラムヘッダーをクリックしてサブメニューから別の属性を選択します。

インストゥルメントセットフィルター

特定のコンテンツセットのみを検索するには「**Select Content Set**」ポップアップメニューを使用します。デフォルトでは、インストールされているすべてのコンテンツセットが検索対象になります。

結果リスト

結果リストには、カテゴリーフィルターで絞り込まれたすべてのファイルが表示されます。



テキスト検索

結果リストツールバーのテキスト検索フィールドには、検索するプリセットの名前またはいずれかの属性に含まれるテキストを入力できます。結果リストはただちに更新され、上部のカテゴリー検索セクションには、テキスト検索に一致するプリセットを含む全カテゴリーが表示されます。

テキスト検索を適用した検索フィルターをリセットするには、検索フィールドの横にある「**Reset**」ボタンをクリックします。

ビューフィルター

結果リストのツールバーには 2 つのフィルターボタン（マルチ、キット）があり、表示するプリセットタイプを設定できます。結果リストのプリセット名の左に、対応するアイコンが表示されます。

レーティングフィルター

結果リストに表示されるプリセットを、プリセットのレーティングで絞り込みできます。レーティングスライダーを使用して、最小限のレーティングを設定します。

コンテンツフィルター

コンテンツフィルターボタンを使用して、表示するプリセットを、すべて、初期プリセットのみ、ユーザープリセットのみから指定できます。

コラム

結果リストのコラムには、上部セクションで設定したフィルターに一致するプリセットのすべての属性値が表示されます。

結果コラムの設定

表示する属性コラムは、結果リストツールバーの「**Set up Result Columns**」ボタンをクリックして選択できます。

結果カウンター

設定したフィルター条件に一致するプリセットの数が、結果リストツールバーの右端に表示されます。

結果リストの設定

- 結果リストに表示する属性を設定するには、結果リストの右上角にある「**Set up Result Columns**」ボタンをクリックして、該当の項目をオンにします。新しい属性はリストの右に追加されます。
- 結果リストのコラムの順序を変更するには、コラムヘッダーを別の位置にドラッグします。

- リストエントリーのソート順を変更するには、コラムヘッダーをクリックします。コラムヘッダーの三角形はソートの方向を表わします。

スロットへのキットのロード

選択したエージェントのスロットにキットをロードするには、以下の方法があります。

- キットをロードするスロットを選択し、結果リストでキットをダブルクリックします。
- 結果リストのキットを、キットラックまたはキットスロットセクションのスロットにドラッグします。

  キットがすでにロードされている場合、新しいキットに置き換わります。
- 結果リストでキットを右クリックし、コンテキストメニューから「**Load Kit**」を選択します。

プリセットのインポート

Windows エクスプローラー /Mac OS Finder

手順

1. Windows エクスプローラー /Mac OS Finder
2. 「**MediaBay**」にドラッグします。

結果

インポートしたプリセットがユーザーフォルダーにコピーされます。

プリセット属性の編集

プリセットは、あらかじめ定義された属性セットを使用して設定できます。

手順

1. 「**Save**」ダイアログの「**New Preset Attributes**」セクションで、設定する属性値のフィールドをクリックします。

   選択した属性に応じてメニューまたはダイアログが開きます。
2. 値を選択します。

   属性値は対応するプリセットファイルに直接書き込まれます。

   補足

   書き込み保護されている初期プリセットの属性を変更した場合、その変更は「**MediaBay**」データベースにのみ保存されます。プリセットファイルには保存されません。

使用可能な属性

結果リストおよび「**Save**」ダイアログで、あらかじめ定義されたメディア属性と音楽属性を設定できます。

メディア属性

Name

ユーザープリセットでは、コンテキストメニューから名前を編集できます。ユーザープリセット以外では、この属性は読み取り専用になります。

Rating

ドラッグしてレーティングを設定します。

Comment

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Content Summary

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Write Protection

表示のみです。コンテキストメニューから保護設定を行ないます。

Library Name

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Library Manufacturer

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Author

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

音楽属性

Category

クリックして選択します。

Sub Category

クリックして選択します。

Style

クリックして選択します。

Sub Style

クリックして選択します。

Character

クリックしてエディターを開きます。

Tempo

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Bars & Beats

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

Signature

クリックして選択し、ダブルクリックして編集します。

key

クリックして選択します。

GM Sound

クリックして選択します。

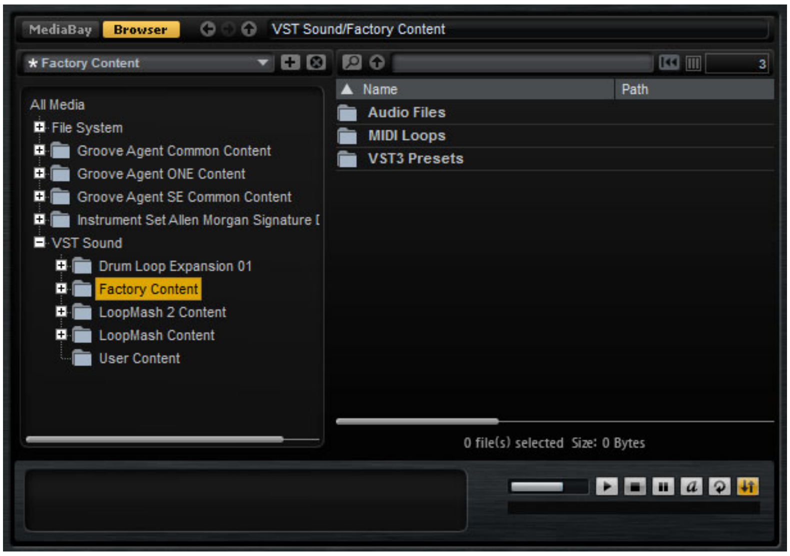
ユーザープリセットの削除

- ユーザープリセットを削除するには、プリセットを右クリックし、コンテキストメニューから「**Delete**」を選択します。

補足

初期プリセットは削除できません。

Browser を使用したファイルのロード



「**Browser**」では、以下のファイルを検索してロードできます。

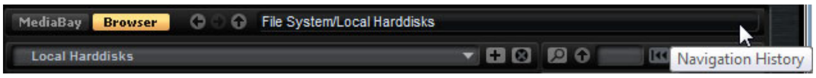
- ファイルシステムまたはロードしたキット内のサンプル

補足

サンプルは Beat Agent キット用のみをロードできます。

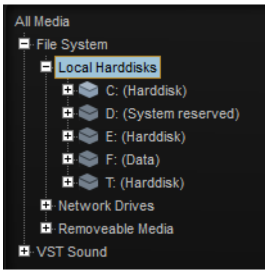
- マルチおよびキット

パスセクション



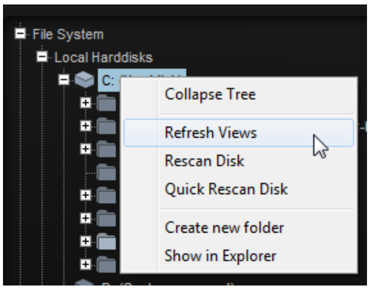
- 最近表示した場所に移動するには、「**Previous/Next Browse Location**」ボタンをクリックします。
- ロケーションツリー内の 1 つ上のフォルダーに移動するには、「**Browse Containing Folder**」ボタンをクリックします。
- パスフィールドには現在のロケーションが表示されます。新しいロケーションを指定するには、新しいパスを入力またはコピーします。
- ナビゲーション履歴を開くには、パスフィールドの右端をクリックします。

ロケーションツリー



「**Browser**」の左側のロケーションツリーでは、あらゆるフォルダー内のサンプルを検索できます。VST サウンドコンテナおよび ISO ファイルに含まれるファイルにもアクセスできます。ツリー内の項目を選択した場合、対応するコンテンツが右側の結果リストに表示されます。

ロケーションツリーのコンテキストメニュー



Refresh Views

ツリーを更新します。これは、新しいディスクを追加した場合や、ハードディスク上に新しいフォルダーを作成した場合に便利です。

Rescan Disk

ツリー内で選択した要素を再スキャンします。対応するファイルが開き、情報が抽出され、それに応じてデータベースファイルが更新されます。

Quick Rescan Disk

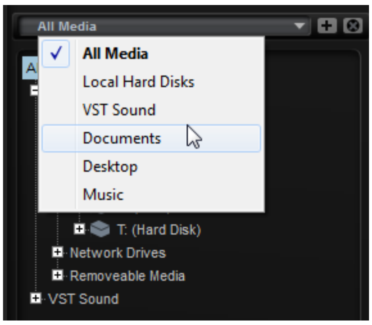
前回のスキャンから変更されたフォルダーのみを再スキャンします。

Show in Explorer（Windows）/Reveal in Finder（Mac）

選択したファイルのシステム上の場所を表示します。

ロケーション

ロケーションとは、メディアファイルが格納されているシステム上のフォルダーまたはディレクトリーのことです。ロケーションを設定することで、状況に応じて結果リストに表示されるファイルを整理できます。



ツリーの上にあるテキストフィールドには、選択したフォルダーの名前が表示されます。フォルダー名の前にアスタリスクが付いている場合、そのフォルダーはまだロケーションとして保存されていません。

ロケーションの管理

- お気に入りのロケーションのリストを開くには、テキストフィールドをクリックします。

- お気に入りのロケーションに現在のフォルダーを追加するには、「**Add Selected Media Node as Favorite Location**」ボタンをクリックします。

  ロケーションの名前には現在のフォルダー名を使用することも、新しい名前を指定することもできます。

- リストから現在のロケーションを削除するには、「**Remove Favorite Location**」ボタンをクリックします。

結果リスト

結果リストには、選択したフォルダー内のファイルが表示されます。VST プリセットやサンプルなど、Groove Agent で読み込み可能なすべてのファイルが表示されます。結果リストは、ファイル名やパスなどの情報の横に、いくつかの属性コラムが表示されるように構成できます。

結果リストには選択したフォルダーのサブフォルダーも表示されますが、サブフォルダー内のファイルは表示されません。サブフォルダー内のコンテンツを確認するには、対応するサブフォルダーを選択する必要があります。

結果リスト内の移動

- フォルダーまたはロケーションを開くには、結果リスト内でそれらをダブルクリックします。

  プリセットをダブルクリックすると、コンテンツが表示されます。

- 1 つ上のフォルダー階層に移動するには、「**Browse Containing Folder**」ボタンをクリックします。

テキスト検索の実行

テキスト検索機能を使用すると、結果リスト内の結果を絞り込みできます。たとえば、特定の名前を持つファイルのみを検索できます。プリセットの場合、属性も検索対象になります。右上角の値フィールドには、検索テキストに一致するファイルの数が表示されます。

- 検索テキストを削除するには、「**Clear Filter Text**」ボタンをクリックします。

システム上のファイルの検索

現在の結果リストを検索するかわりに、テキスト検索を使用してハードディスクや VST サウンドアーカイブ上のファイルを探すこともできます。

手順

1. 検索の開始位置として使用するロケーションを選択します。

   ロケーションの階層が上がるほど、検索にかかる時間が長くなります。したがって、ハードディスク全体の検索はおすすめしません。

2. 結果リストの左上角にある「**Search Location Content**」ボタン をクリックし、テキストフィールドに検索テキストを入力します。

3. 必要に応じて、検索フィールドの右にあるボタンをクリックして、検索対象をキットまたはすべてのファイル形式に指定します。
4. [Return] を押すか、検索テキストの右にある「**Search/Stop Search**」ボタンをクリックして、検索を開始します。

   検索条件に一致するファイルが結果リストに表示されます。

   補足

   リストに表示できるファイルの最大数は 10,000 です。

5. 検索結果をダブルクリックすると、ロケーションツリーでの場所が表示されます。

試聴 / ファイル情報セクション



ファイル情報セクション

選択したサンプルの長さ、チャンネル、ビット解像度、およびサンプリングレートが表示されます。ルートキー、キー、およびベロシティー範囲が保存されていれば、それらの情報も表示されます。

試聴セクション

試聴セクションのコントロールを使用して、サンプルを聴くことができます。

Level
: 再生レベルを調節します。

Play
: 選択したサンプルを再生します。

Stop
: 再生を停止します。再生ロケーターはサンプルの先頭に戻ります。

Pause
: 再生を一時停止します。再度クリックすると、再開されます。

Auto Play
: 選択したサンプルの再生を自動的に開始します。

Loop Playback
: オンにすると、選択したサンプルが繰り返し再生されます。

Play Position

サンプル内の再生ポジションが表示されます。別のポジションを選択して再生するには、スライダー上をクリックするか、ハンドルを希望のポジションにドラッグします。

所在不明のサンプル

検索したプログラムのサンプルをロードしたり試聴したりできない場合、これらのサンプルが移動または削除されている可能性があります。この場合、サンプル情報に「Sample not found」と表示されます。これを解決するには、プログラムを再度ロードし、所在不明のサンプルがないことを確認します。そのあと、修正したサンプルパスでプログラムを保存します。

関連リンク

701 ページの「所在不明のサンプルの検索」

ファイルのロード

- 結果リストで選択したサンプルを選択したインストゥルメントパッドにロードするには、キーボードショートカット [Return] または [L] を使用するか、ファイルをダブルクリックします。
- 選択したキットをロードするには、結果リストからキットをキットスロット、キットラック、またはパッドにドラッグします。

補足

現在のサンプルが置き換わり、サウンド設定がリセットされます。

一部のファイル形式はサポートされていません。この場合、ロード不可のファイル形式であることを示すアイコンが表示されます。

保護されたキットにはロックアイコンが表示されます。これは、単一のサンプルを抽出できないことを示しています。ただし、キット全体のロードは可能です。

選択したサンプルの置き換え

「**Browser**」でダブルクリックするかキーボードショートカットを使用してサンプルをロードすると、選択したパッドのすべてのサンプルが置き換わります。ただし、パッドの特定のサンプルのみを置き換えることもできます。

補足

また、VST サウンドコンテンツの初期プリセットに含まれるサンプルを置き換えることもできます。

手順

1. 「**EDIT**」ページで、置き換えるサンプルを選択します。
2. 「**Browser**」で、右下角の「**Replace Focused Sample**」 ボタンをオンにします。
3. ロケーションツリーで、新しいサンプルを参照してダブルクリックします。

結果

「**EDIT**」ページでフォーカスしたサンプルが、新しいサンプルに置き換わります。前のサンプルのサウンド設定はすべて保持されます。

補足

「**Replace Focused Sample**」機能は、ダブルクリックまたはキーボードショートカットでサンプルをロードした場合にのみ動作します。「**Browser**」からパッドにドラッグアンドドロップでサンプルをロードした場合は動作しません。

共通の編集方法

エンコーダーとスライダー

エンコーダーおよびスライダーには、単方向性のものと双方向性のものがあります。レベル値など単方向性の値は、最小値から始まり、最大値まで上げることができます。双方向性のコントロールは中央位置から始まり、左に動かすと負の値、右に動かすと正の値になります。

エンコーダーとスライダーでは、ほとんどの編集方法が共通しています。

- 値を調節するには、エンコーダーまたはフェーダーをクリックし上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。

  [Alt]/[Option] を押しながらエンコーダーをクリックすると小さなフェーダーが表示され、パラメーターを設定できます。

- 細かく調節するには、[Shift] を押しながらエンコーダーを動かすか、マウスホイールを使用します。
- パラメーターをデフォルト値に戻すには、[Ctrl]/[Command] を押しながらエンコーダーやフェーダーなどのコントロールをクリックします。

複数選択とパラメーターコントロール

複数のパッドパラメーターを同時に編集するには、編集したいパッドを選択します。

複数のパッドを選択した場合、値が異なるものがあれば、ほとんどのコントロールが赤色になり、値が一致していないことが示されます。これは、エンコーダー、スイッチ、コンボボックス、値フィールド、およびテキストフェーダーに当てはまります。

たとえば、カットオフ周波数の値が 1200、1400、および 2500Hz の 3 つのパッドを選択した場合、周波数エンコーダーの周辺部には 1200 ～ 2500 の範囲が表示されます。対応するフィールドには選択したパッドの値が赤色で表示されます。

補足

より複雑なコントロール (エンベロープエディターなど) では、選択したパッドの値のみ表示されます。

値の範囲の調節

エンコーダーの周辺部を使用してパラメーターの値の範囲を調節できます。各パッドには新しい範囲内の値が割り当てられますが、元の値の相対的な距離は維持されます。

- 値の範囲を圧縮または拡大するには、エンコーダーの周辺部をドラッグします。
- 範囲の上限を調節するには [Ctrl]/[Command] を押しながら周辺部をドラッグします。
- 範囲の上限を調節するには [Alt]/[Option] を押しながら周辺部をドラッグします。

ボタン

「On/Off」ボタン

通常、このタイプのコントロールには「On」と「Off」の 2 つの状態があります。マウスを「**On/Off**」ボタンの上に移動するとボタンの表示が変わり、クリックできることが示されます。

プッシュボタン

プッシュボタンは動作のトリガーのみを行ない、そのあとは無効な状態に戻ります。このボタンはメニューやファイルダイアログを開くために使用します。

値フィールド

値を設定するには、以下の方法があります。

- 値フィールドをクリックして新しい値を入力し、[Enter] を押します。

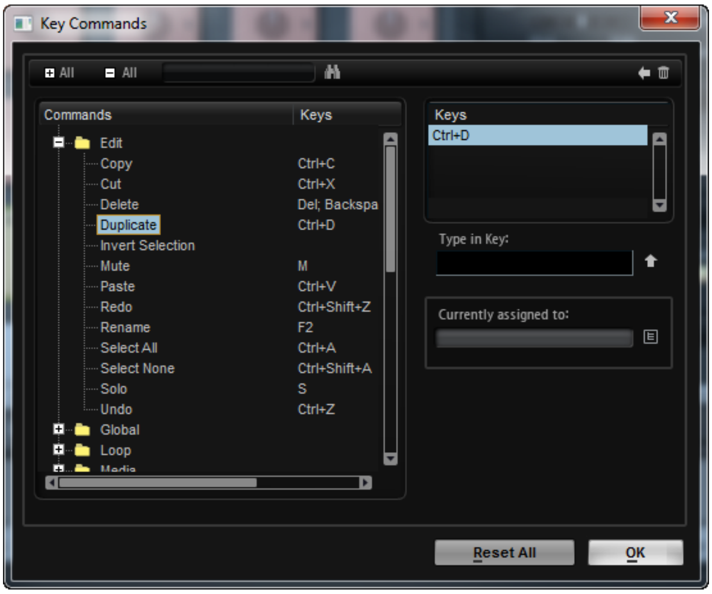
  入力した値がパラメーターの範囲を超えている場合は、それぞれ自動的に最大値または最小値に設定されます。
- 値を変更するには、値フィールドをクリックして上または下にドラッグします。
- マウスを値フィールドの上に置き、マウスホイールを使用して値を調節することもできます。
- パラメーターをデフォルト値に設定するには、[Ctrl]/[Command] を押したまま値フィールドをクリックします。
- フェーダーを使用して値を調節するには、[Alt]/[Option] を押したまま、値フィールドをクリックします。

- フィールドの横の上下三角形をクリックします。
- MIDI キーボードを使用して、キー範囲やルートキーなどの音楽的なパラメーター値を調節できます。

  MIDI キーボードで値を入力するには、値フィールドをダブルクリックして MIDI キーボードのキーを押し、[Return] を押します。
- 次のパラメーターに移動するには [Tab] を押します。前のパラメーターに戻るには [Shift]+[Tab] を押します。

  選択したビュー内でパラメーターが何も選択されていない場合、[Tab] を押すと最初のパラメーターに移動します。

キーボードショートカットの使用



- 「**Key Commands**」ダイアログを開くには、「**OPTIONS**」ページを開き、「**KEY COMMANDS**」ボタンをクリックします。

コマンドは、左側に階層フォルダー構造で表示されます。カテゴリーフォルダーを開くと、項目および機能と、割り当てられているキーが表示されます。

- キーボードショートカットを設定するには、リストで機能を選択し、「**Type in Key**」フィールドにキーボードショートカットを入力して、フィールドの右側にある「**Assign Key**」ボタンをクリックします。キーボードショートカットがすでに他の機能に使用されている場合、その機能が下のフィールドに表示されます。
- キーボードショートカットを削除するには、「**Keys**」リストで削除するキーボードショートカットを選択し、「**Delete**」ボタン （ごみ箱のアイコン) をクリックします。
- 特定の機能を検索するには、ダイアログ上部の検索フィールドに名称を入力して検索ボタン （虫眼鏡のアイコン) をクリックします。

補足

1 つの機能に複数のキーボードショートカットを設定できます。

プリセット

Groove Agent には 2 種類のプリセット (セクション / モジュールプリセットと VST プリセット) が用意されています。VST プリセットには、プラグインの完全な状態を復元するために必要なすべての情報が含まれています。セクションおよびモジュールのプリセットは、Groove Agent パネルの特定のコンポーネントの設定を保存したりロードしたりできます。

セットアップ時に初期プリセットが専用フォルダーにインストールされ、ユーザー独自のプリセット用にユーザーフォルダーが作成されます。プリセットの使用方法はアプリケーション全体で共通です。

補足

初期プリセットは書き込みできないように保護されていますが、ソフトウェアのアップデートを実行すると上書きされる場合があります。ユーザーフォルダー内のプリセットについては、ソフトウェアアップデートによって変更されることはありません。

補足

VST プリセットの詳細については、Cubase/Nuendo の『オペレーションマニュアル』を参照してください。

セクションおよびモジュールのプリセットの使用

プリセットコントロールはアプリケーション全体で使用されます。その使用方法は常に同じです。

- プリセットを保存するには、「**Save Preset**」ボタン (フロッピーディスクのアイコン) をクリックします。

  補足

  初期プリセットは上書きできません。初期プリセットに加えられた変更を保存したい場合、プリセットに新しい名前を付けて新しい場所に保存します。

- プリセットをロードするには、矢印アイコンをクリックして、リストからプリセットを選択します。
- プリセットを削除するには、「**Delete Preset**」ボタン (ごみ箱のアイコン) をクリックします。初期プリセットは削除できないことに注意してください。

VST プリセットの使用

VST プリセットのロード

手順

1. プラグインパネルのヘッダーで、プログラム名フィールドの横にある「**プリセット管理ボタン**」をクリックして、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択します。
2. ロードするプリセットを選択します。ロードするプリセットをダブルクリックして、プリセットローダーを閉じます。

VST プリセットの保存

手順

- プラグインパネルのヘッダーで、プリセット名フィールドの横にある「**プリセット管理**」ボタンをクリックして、「**プリセットの保存 (Save Preset)**」を選択します。

パッドの使用

左側の「**パッド**」セクションには、インストゥルメントパッドまたはパターンパッドを表示できます。



- インストゥルメントパッドとパターンパッドの表示を切り替えるには、パッドの上にあるそれぞれのボタンをクリックします。

トランスポートコントロール



- 選択したパッドの再生を開始または停止するには、対応するコントロールを使用します。
- MIDI をライブ録音するには、「**Record**」ボタンをクリックします。
- 「Jam」モードをオンにするには、「**Jam Mode**」ボタンをクリックします。

関連リンク

658 ページの「MIDI イベントのライブ録音」
634 ページの「Jam Mode」

インストゥルメントパッド



パッドセクションでは、16 個のパッドをまとめたグループを 8 つ、つまり最大 128 のパッドを使用できます。インストゥルメントパッドを使用して、サウンドをトリガーできます。各パッドは、サンプルをトリガーする MIDI ノートに割り当てられています。サンプルをパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。

グループの切り替えは、パッドの下に並んでいるグループボタンをクリックします。アクティブなグループのボタンが点灯します。1 つのグループの 1 つ以上のパッドにサンプルが割り当てられている場合、グループボタンの上にあるオレンジ色の LED が点灯します。グループのパッドが MIDI ノートを受信すると、緑色の MIDI インジケーター LED が点灯します。

初期設定では、Groove Agent を開くとグループ 3 がアクティブになります。

パッドセクションの下には、複数のボタンがあります。ボタンの種類はエージェントによって異なります。

インストゥルメントパッドに関する情報の表示 (Beat Agent のみ)

- パッドセクションの下にある「**i**」ボタンをオンにすると、パッドの情報 (パッド番号、サンプル数、出力) が表示されます。
- 「**E**」ボタンをオンにすると、そのパッドの排他グループ設定が表示されます。排他グループに含まれるパッドの上にマウスを置くと、同じ排他グループに属するすべてのパッドが強調表示されます。同じ排他グループに属するパッドが非表示のパッドグループに含まれている場合、グループボタンの上にある赤色の LED が点灯します。

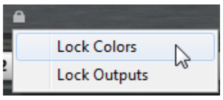
パッドの出力設定 (Beat Agent のみ)

パッドコンテキストメニューから、サンプルの出力を設定できます。

- パッドを右クリックし、「**Assign Output**」サブメニューを開き、使用する出力先を選択します。

  これにより、パッドのすべてのサンプルが選択した出力先に出力されます。

カラーと出力の設定のロック (Beat Agent のみ)



- パッドのカラーと出力の設定をロックできます。これにより、たとえば、パッドの出力設定をロックして出力を固定したまま、別のキットに切り替えることができます。ロックするパラメーターを指定するには、パッドの下にあるロックボタンのコンテキストメニューを使用します。このボタンが点灯している場合、パッドで少なくとも 1 つの設定がロックされています。

パッド設定のロック (Acoustic Agent および Percussion Agent)

「**Lock Pad Colors**」ボタンをオンにすると、パッドのカラーと出力の設定をロックできます。オンになるとボタンが点灯します。

代替 MIDI ノート割り当ての使用

特定のインストゥルメントに対して特定の MIDI ノートを送信する外部ハードウェアドラムコントローラーを使用している場合、代替 MIDI トリガーノートマッピングを指定できます。

手順

1. パッドセクションの右下角にある「**Use Hardware Controller Mapping**」ボタンをオンにします。

   これで、別のトリガーノート設定をロード、保存、削除できるようになります。
2. パッドに新しいトリガーノートを指定します。
   - パッドを右クリックして「**Edit/Learn Trigger Note**」を選択し、新しいトリガーノートを指定します。新しいトリガーノートを指定するには、数値フィールドに値を入力するか、ハードウェアコントローラーでノートを発音します。
   - パッドのコンテキストメニューで「**Assign Trigger Note**」サブメニューを開き、サブメニューからノートを選択します。
3. 次のパッドにジャンプします。使用するパッドすべてに MIDI ノートを割り当てたら、[Enter] を押して MIDI ノートの割り当てを終了します。

「PAD」セクション

「**Agent**」ページの「**PAD**」セクションには、インストゥルメントパッドの再生に関する機能と設定項目があります。



Active

パッドの再生を有効または無効にします。

Exclusive

パッドの排他再生を有効または無効にします。排他パッドをトリガーすると、「Restart Mode」の設定に従って、現在のパターンの再生が停止します。このボタンをオンにしていないパッドは、他のパターンと同時に再生できます。

「**Exclusive**」をオンにしたパッドの左上角には、アイコンが表示されます。



Jam State

「**Jam Mode**」ボタンがオンで、パターンパッドが「Exclusive」モードの場合の再生順序を設定します。

Play Mode

- キーを押している限りパターンを再生し続けるには、「**Hold**」を選択します。
- パッドのトリガーノートで再生を開始 / 停止するには、「**Toggle**」を選択します。

  「**Toggle**」モードはライブ演奏に最適です。このモードを使用しない場合、たとえば、ホストアプリケーションで再生を停止して再開する場合や再生中に他の位置に移動する場合などに、想定外の事態が起こる可能性があります。
- パターンを最初から最後まで再生するには、「**One Shot**」を選択します。このモードでは、ノートオフイベントは無視されます。パターンの最後で、再生が自動的に停止します。パターンが最初から最後まで確実に再生されるようにするには、「**Sync to Beat**」をオフにします。

Restart Mode

パターンの再生を即座に始めるか、次の拍または次の新しい小節に合わせて始めるかを設定します。

Sync to Beat

「**Sync to Beat**」をオンにした場合、パターンをトリガーすると、再生中の他のパターンに同期して再生が始まります。たとえば、パターンをトリガーしたあとで次のパターンを 3 拍後にトリガーした場合、このパターンは 3 拍めから再生が始まります。「**Sync to Beat**」をオフにした場合、2 番めのパターンは最初から再生が始まります。

Velocity Mode

発音するノートのベロシティーがパターンのノートに影響を与えるかどうかを指定します。

- 「**Original**」を選択すると、パターンのノートはパターンと一緒に保存されているベロシティーで発音されます。
- 「**As Played**」を選択すると、パターンのノートはキーボードの入力と同じベロシティーで発音されます。
- 「**Original+As Played**」を選択すると、パターンのベロシティーは、パターンと一緒に保存されているベロシティーとキーボード入力のベロシティーの組み合わせで決まります。

Jam Mode

「Jam Mode」を使用すると、再生中、自動的にパターンパッドを切り替えできます。たとえば、イントロからバースに切り替えたり、フィルから元のバースに切り替えたり、また自動的に再生を停止することもできます。

「Jam Mode」は Groove Agent で伴奏を付けたり、ジャムセッションしたりする場合に役立ちます。変化が少ない曲やパターンリストより柔軟性の高い演奏が可能です。

「**Jam Mode**」ボタンをオンにすると、「**Play Mode**」および「**Restart Mode**」パラメーターを「Exclusive」モードのパッドで使用できなくなります。これらのパッドは 1 回のクリックで再生されます。パターンは 1 小節が再生されたあとにのみ切り替わります。「**Exclusive Mode**」ボタンがオフになっているパターンパッドは通常どおり再生されます。

Jam State

「Jam Mode」でのパターンパッドの動作は、「**Jam States**」で設定します。このパラメーターは「**Jam Mode**」ボタンと「**Exclusive Mode**」ボタンがオンのパターンパッドで設定できます。

Standard

「Jam State」が「**Standard**」のパッドをトリガーすると、再生中のパッドの再生が停止します。新しく選択したパッドだけが再生されます。

Next

このモードでは、「Jam State」が「**Standard**」で、現在のパッドより高音に割り当てられた最初のパッドに再生が自動的に切り替わります。「Jam State」が「**Standard**」のパッドがない場合は、現在のパッドがループ再生されます。

Return

このモードでは、前のパッドに戻って再生されます。このモードは、たとえば、フィルのパッドから前のパッドに切り替えるために使用します。「**Return**」に設定されているパッドを続けてトリガーすると、その前に再生された「**Standard**」、「**Next**」、または「**Stop**」モードのパッドに再生が戻ります。前にトリガーされたパッドがない場合、現在のパッドがループ再生されます。

Stop

パターン全体が再生されたあと、自動的に再生が停止します。

各パッドの「Jam State」は、パッドの左上角に異なる種類のアイコンで示されます。



「**Standard**」、「**Next**」、「**Return**」、および 「**Stop**」モードのパッド

「Jam Mode」の使用

手順

1. イントロ、バース、フィル、およびエンディングを、連続した 4 つのパターンパッドにロードします。
2. 4 つすべてのパッドで「**Exclusive Mode**」をオンにして、「**Jam State**」を以下のように設定します。
   - イントロをロードした最初のパッドを「**Next**」に設定します。
   - バースをロードした 2 番めのパッドを「**Standard**」に設定します。
   - フィルをロードした 3 番めのパッドを「**Return**」に設定します。
   - エンディングをロードした 4 番めのパッドを「**Stop**」に設定します。
3. 「**Jam Mode**」ボタンをオンにします。

   「**Play**」ボタンが点滅し、Groove Agent がパターンパッドのトリガーを待機していることを示します。
4. イントロのパッドをトリガーします。

   イントロが再生され、そのあと、自動的にバースのパッドに再生が切り替わります。バースはループ再生されます。
5. フィルのパッドをトリガーします。フィルが再生されたあと、自動的にバースのパッドに再生が戻ります。バースが再度ループ再生されます。
6. エンディングのパッドをトリガーします。エンディングのパッドの再生が完了すると、再生は自動的に停止します。

「PATTERN」セクション

「**Agent**」ページの「**PATTERN**」セクションには、インストゥルメントパッド用の MIDI パターンと パターンプレーヤー機能があります。



Pattern Player ON/OFF

パターンプレーヤーのオン / オフを切り替えます。

Pattern Library

MIDI パターンを選択できます。クリックしてリストからファイルを選択します。

ユーザー MIDI パターンが保存されているフォルダーにアクセスするには、「**Pattern Library**」フィールドを右クリックして、「**Show in Explorer/Finder**」を選択します。そこで、ファイルの追加、削除、名前の変更を行なったり、サブフォルダーを作成して MIDI パターンを整理できます。

補足

パターンパッドは MIDI データを保存します。オリジナルの MIDI ファイルは参照しません。

Original Tempo

MIDI ファイルに保存されているオリジナルのテンポが表示されます。

Start

パターンの再生が開始する拍を指定します。

End

パターンの再生が終了する拍を指定します。初期状態では、MIDI パターンのオリジナルの長さに設定されています。

インポートフィールド

ファイルシステムから MIDI ファイルをユーザーパターンライブラリーにインポートしたり、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたりするには、MIDI インポートフィールドにファイルやパートをドラッグします。

インポートフィールドに複数の MIDI ファイルをドロップすることで、それらを同時にインポートできます。最初のファイルは、選択したパッドに割り当てられます。

MIDI エクスポートフィールド

パターンをエクスポートするには、「**MIDI エクスポート**」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグします。MIDI エクスポートフィールドは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

インポート / エクスポートと代替トリガーノートマッピング

代替トリガーノートマッピングを使用している場合、インポート / エクスポート時に MIDI パターンは自動的に対応します。ハードウェアドラムコントローラーで MIDI を録音している場合、その処理中に、ホストアプリケーションから MIDI パートをインポートしたり、Groove Agent からホストアプリケーションにパターンをエクスポートするときに重要です。

標準のトリガーノートマッピングで MIDI ファイルを録音している場合は、「PAD」セクションで代替トリガーノートマッピングを無効にしてください。

「PERFORMANCE」セクション

「**Agent**」ページの「**PERFORMANCE**」セクションには、インストゥルメントパッド用の MIDI パターンプレーヤー設定があります。



Swing Grid

「**Swing**」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内ですべての 16 分音符のタイミングを移動するには、「**1/16**」に設定します。

Swing

偶数拍 (裏拍) のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Gate Scale

パターンのノートの長さを変更します。100% に設定すると、ノートは元のゲートタイムで発音されます。

補足

「**Gate Scale**」は、「**One Shot**」モードで再生されるサンプルには影響しません。その場合、サンプルは常に最後まで再生されます。

Velocity Scale

パターンのノートオンベロシティーを変更します。100% に設定すると、ノートは元のベロシティーで発音されます。

Amount

クオンタイズをどの程度適用するかを設定します。100% に設定すると、指定したクオンタイズノート値のタイミングでのみ MIDI ノートイベントを再生します。小さな値に設定すると、ノートは次のクオンタイズノート値の方に少しだけ移動します。0% に設定するとクオンタイズは適用されません。

Quantize Grid

クオンタイズグリッドを拍子の分数で設定します。付点音符や 3 連符の値も指定できます。

Tempo Scale

パターン再生の速度を定義します。半分、標準、2 倍の速度を選択できます。

MIDI エフェクトの使用

各インストゥルメントパッドに MIDI エフェクトを設定できます。

MIDI エフェクトページを開くには、パッドセクションの「**INSTRUMENT**」ボタンをオンにし、パネルの右側にある「**EDIT**」ページを開いて、「**MIDI FX**」タブをクリックします。



「PAD MODE」セクション

「**PAD MODE**」セクションでは、「**MIDI FX**」ページの設定がどのパッドに適用されるかを設定します。

INTERNAL

「**INTERNAL**」モードでは、MIDI エフェクトは選択したパッドのサンプルに適用されます。

REMOTE

「**REMOTE**」モードでは、MIDI エフェクトを適用するパッドを選択できます。

これにより、インストゥルメントを MIDI エフェクトありとなしでトリガーできます。また、1 つのパッド上であらゆるサウンド編集を行なうことができます。

補足

- 適用先のパッドに MIDI エフェクトが含まれている場合、この設定は反映されません。
- サンプルが割り当てられたパッドにリモート MIDI エフェクトを設定した場合、リモート MIDI エフェクトは適用先のパッドのサンプルにのみ反映されます。

「**REMOTE**」モードをオンにすると、パッドセクションのパッドにリモートアイコンが表示されます。



- リモートエフェクトをバイパスするには、リモートアイコンの左側にある「**Disable MIDI to Remote Pad**」ボタンをクリックします。

「RUDIMENTS」セクション

Active

アーティキュレーションを有効にする場合にクリックします。

Type

ルーディメンツの種類を設定します。

- 「**FLAM**」では、2 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「**DRAG**」では、3 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「**RUFF**」では、4 打音が非常に短い間隔で再生されます。
- 「**ROLL**」では、ドラム音が連続で再生され、持続的なドラムサウンドが生成されます。
- 「**BUZZ**」では、ドラムを叩くときに、スティックを押し付けたときのエフェクトがエミュレートされます。スティックがドラム打面ではずみ、減衰するドラムロールのような音が再生されます。

「FLAM」、「DRAG」、および「RUFF」

「**FLAM**」、「**DRAG**」、および「**RUFF**」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Sync

打音をプロジェクトテンポと同期します。打音の間隔は拍子の分数に設定されます。

Time

打音の間隔を調節します。

Note Value

「**Sync**」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

Dynamics

打音のダイナミクスを調節します。

- 負の値を設定すると、最初の打音があとに続く音より小さくなります。
- 正の値を設定すると、最初の打音があとに続く音より大きくなります。

Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

ROLL

「**ROLL**」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Sync

打音をプロジェクトテンポと同期します。打音の間隔は拍子の分数に設定されます。

Time

打音の間隔を調節します。

Note Value

「**Sync**」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

Dynamics

打音のダイナミクスを調節します。値が大きいほど、ロールの偶数回めの打音が減衰されます。

Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

BUZZ

「**BUZZ**」で使用できるパラメーターは以下のとおりです。

Grip

ドラムのグリップを調節します。設定値が大きいほど、バズ音のディケイは短くなります。

Pressure

スティックにかかる力を調節します。設定値が大きいほど、バズ音のディケイは長くなります。

Humanize

打音のタイミング、ダイナミクス、およびピッチをランダムにします。

「MIDI DELAY」セクション

「MIDI DELAY」セクションを使用すると、発音したノートを繰り返すことで、エコーエフェクトを作り出せます。

後続のノートイベントを変更できます。たとえば、「**Distribution**」パラメーターを使用して、エコーの間隔を変更できます。

Active

MIDI ディレイエフェクトを有効または無効にします。

Sync

エコーをプロジェクトテンポと同期します。エコーの間隔は拍子の分数に設定されます。

Time

エコーの間隔を調節します。

Note Value

「**Sync**」がオンの場合、打音の間隔が拍子の分数に合わせて調節されます。

Repeats

エコーの最大数を設定します。

Damping

MIDI ベロシティーを使用して、エコーをフェードインさせるかフェードアウトさせるかを設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、MIDI ベロシティーは徐々に上がります。このパラメーターを正の値に設定すると、MIDI ベロシティーは徐々に下がります。

補足

「Damping」は、サンプルのサウンド設定でベロシティーが使用されている場合にのみ効果が表われます。

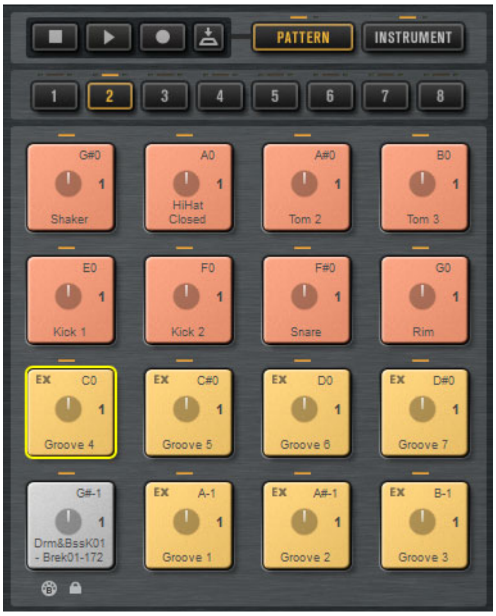
Pitch

エコー間でピッチを変化させる量を設定します。

Distribution

エコーの時間分配を設定します。このパラメーターを負の値に設定すると、エコーの間隔が短くなり、エコーのスピードが速くなります。正の値に設定すると、エコーのスピードが遅くなります。

パターンパッド



パッドセクションでは、16 個のパッドをまとめたグループを 8 つ、つまり最大 128 のパッドを使用できます。各パッドは、MIDI ノートに割り当てられています。MIDI パターンを各パターンパッドに割り当て、対応する MIDI ファイルに合わせて一定のドラムパターンや 1 つのインストゥルメントパターンをトリガーできます。パッドは別のパターンに切り替えるために使用します。

MIDI ファイルをパッドに割り当てている場合、パッドにプログレスインジケーターとビートカウンターが表示されます。パターンをトリガーすると、プログレスインジケーターに再生位置がグラフィック表示されます。また、再生中、ビートカウンターに現在の拍が表示されます。これにより、現在、どのパターンが再生中か、またそのパターン全体の長さに対して現在どの位置かを確認できます。これが特に役立つのは「**Toggle**」モードを選択している場合で、終了するパターンとトリガーされるパターンを素早く確認できます。

パッドの上にあるトランスポートコントロールを使用すると、MIDI ノートを発音せずにフォーカスされているパターンパッドをトリガーできます。再生を終了するには「**Stop**」ボタンをクリックします。再生中にパターンパッドを切り替えると、「**Restart Mode**」の設定に従ってパターンが変わります。

MIDI ファイルをパッドに割り当てる

- MIDI ファイルを、エクスプローラー /Finder または MediaBay からパッドにドラッグします。
- MIDI パートを、ホストアプリケーションからパッドにドラッグします。
- ファイルを、エクスプローラー /Finder からインポートフィールドにドラッグします。ファイルがユーザーパターンライブラリーにインポートされ、選択したパッドに割り当てられます。

- パッドを選択して、「**EDIT**」ページの「**Agent**」タブを開きます。「**PATTERN**」セクションで、「**Pattern Library**」ポップアップメニューを開き、初期プリセットまたはユーザー MIDI パターンから 1 つ選択します。

複数の MIDI ファイルをパッドに割り当てる

複数の MIDI ファイルを同時にドラッグアンドドロップすることもできます。

手順

1. 最初の MIDI ファイルをドロップするパッドの下部に、マウスを移動します。

   MIDI ファイルを割り当てるパッドが黄色い枠で示されます。

2. ファイルをドロップします。

結果

MIDI ファイルがユーザー MIDI パターンライブラリーにインポートされ、パッドに自動的に割り当てられます。

MIDI ファイルをパッドから削除する

- MIDI パターンを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove Pattern**」を選択します。
- 選択したすべてのパッドから MIDI パターンを削除するには、いずれかのパッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove Pattern**」を選択します。

パターンパッドに MIDI ポート B を使用する

初期設定では、インストゥルメントパッドとパターンパッドは同じ MIDI ポートを共有します。2 つのパッドが同時にトリガーされた場合、常にパターンパッドが優先されます。そのため、パターンパッドと同じトリガーノートを使用するインストゥルメントパッドは MIDI で再生できません。

MIDI ですべてのインストゥルメントパッドとパターンパッドを再生できるようにするには、パターンパッドセクションに MIDI ポート B を割り当てます。これにより、1 つの MIDI ポートでインストゥルメントをトリガーし、別のポートでパターンをトリガーできます。

手順

- ポート B を使用するには、パターンパッドセクションの左下角にある「**Use MIDI Port B for Pattern Pads**」ボタンをオンにします。

  ポート B を使用すると、MIDI データがすべての MIDI チャンネルで受信されます。

パッド設定のロック

「**PAD**」セクション (「**Exclusive**」、「**Jam State**」、「**Play Mode**」など) の設定はすべてのスロットに共通で、設定は一度だけ行ないます。ただし、これらの設定はキットプリセットに含まれており、キットスロットにプリセットをロードすると上書きされます。

- キットスロットにプリセットをロードしたときに既存のパッド設定が上書きされないようにするには、パッドセクションの下にある「**Lock Pad Settings**」ボタンをオンにします。

  このボタンをオンにすると、プリセットのパッド設定は適用されず、既存の設定が有効なままになります。

- 「**Lock Pad Settings**」ボタンがオフで、別のスロットにキットプリセットをロードした場合、プリセットに保存されたパッド設定で既存のパッド設定が上書きされます。

  新しいプリセットのアクティブなパターンパッドはすべて、関連付けられたパッドの現在のパッド設定を上書きします。アクティブでないパッドはプリセットから復元されないため、これらのパッドの既存の設定は有効なままになります。

パターンパッドの移動とコピー

パターンパッドとそのすべての設定内容は、同じまたは異なるパターングループにある他のパターンにコピーまたは移動できます。

- アクティブなパターンパッドとその設定内容を別のパッドに移動するには、パッドをドラッグし、移動先のパッドにドロップします。

- パターンパッドを他のパッドにコピーするには、[Alt]/[Option] を押したままパッドをドラッグし、コピー先のパッドにドロップします。

- 1 つ以上のパッドを他のパッドに移動またはコピーするには、コンテキストメニューコマンドの「**Cut Pad**」、「**Copy Pad**」、および「**Paste Pad**」を使用します。

  この方法を使用すると、同時に複数のパッドを移動またはコピーできます。

補足

異なるパッドグループ間でパッドを移動またはコピーすることもできます。この操作を行なうには、まず移動またはコピー先のグループのグループボタンにパッドをドラッグし、そのあと目的のパッドにドロップします。

「Overview」タブ

「**Overview**」タブには、4 つのエージェントのパターンパッドに割り当てられているパターンとスタイルが表示されます。



名前が表示されているセルには、パターンまたはスタイルが割り当てられています。パターンが割り当てられているパッドの背景はグレー、スタイルが割り当てられているパッドの背景はダークブルーで表示されます。

4 つのコラムはそれぞれ 4 つのエージェントを表わします。エージェントごとに、選択したパターングループの 16 個のパターンパッドが表示されます。

- 特定のエージェントのパターンパッドを選択するには、対応するセルをクリックします。

  選択したパターン名またはスタイル名が、タブの上部セクションに表示されます。

- パッドのオン / オフを切り替えるには、セルの左側のボタンをクリックします。

  このボタンがオンになっているパッドだけが再生されます。

- ユーザー MIDI パターンのシステム上の格納場所を調べるには、セルを右クリックして、「**Show in Explorer**」 (Windows) または「**Reveal in Finder**」 (Mac) を選択します。

パターンおよびスタイルをセルに割り当てる

「**Overview**」タブのセルに、パターンまたはスタイルを割り当てできます。

手順

1. セルの上にマウスポインターを動かして、セルの右側に矢印のアイコンを表示します。
2. 矢印をクリックして、使用できるパターンとスタイルが表示されるウィンドウを開きます。
3. リストから項目を選択します。
4. 必要に応じて、パターンパッドをトリガーして、パターンまたはスタイルを試聴します。
5. ダブルクリックして選択した項目をロードします。

パターンおよびスタイルの割り当を解除する

- 1 つのパターンパッドへの割り当てを解除するには、セルを右クリックして、「**Clear**」を選択します。
- エージェントの 16 個のパッドすべての割り当てを解除するには、対応するコラムのいずれかのセルを右クリックして、「**Clear Column**」を選択します。

パターンおよびスタイルの移動とコピー

- 2 つのセルのコンテンツを入れ替えるには、片方のセルをもう 1 つのセルにドラッグします。
- セルのパターンまたはスタイルを他のセルにコピーするには、[Alt]/[Option] を押したままセルをドラッグし、コピー先のセルにドロップします。
- 別のグループにパターンやスタイルを移動またはコピーするには、[Alt]/[Option] を押したまま、セルをまず移動またはコピー先のグループのボタンにドラッグします。

  これによって「**Overview**」ページが切り替わり、そのグループが表示されます。これで、対象のコンテンツを移動またはコピー先のセルにドロップできます。

補足

- Beat Agent など、スタイルをサポートしていないエージェントもあります。スタイルをサポートしないエージェントのセルにスタイルを移動またはコピーしようとすると、スタイルは自動的に MIDI パターンに変換されます。

- スタイルをサポートしないエージェントのスロットにスタイルを含むパターングループをロードすると、スタイルは自動的に MIDI パターンに変換されます。

「パターン」エディターにパターンを開く

- 新規パターンを作成するには、空のセルをダブルクリックします。

  これにより、「**パターン**」エディターが開き、イベントを入力して新規パターンを作成できます。

- 既存のパターンを編集するには、セルをダブルクリックします。

  これにより、「**パターン**」エディターが開き、パターンのイベントを編集できます。

補足

「**パターン**」エディターで編集できるのはパターンだけで、スタイルは編集できません。同様の方法でスタイルを編集したい場合、スタイルの一部を MIDI パターンに変換する必要があります。

関連リンク

712 ページの「イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換」
649 ページの「パターンエディター」

パターングループの管理

グループの 16 個のパッドを、パターンおよび設定とともにパターングループとして保存できます。これにより、特定のパターンおよび設定をすばやく復元し、再利用できます。パターングループにはすべてのパッド設定、つまり「**Exclusive**」モード、「**Jam State**」、「**Play Mode**」などの設定内容が含まれます。

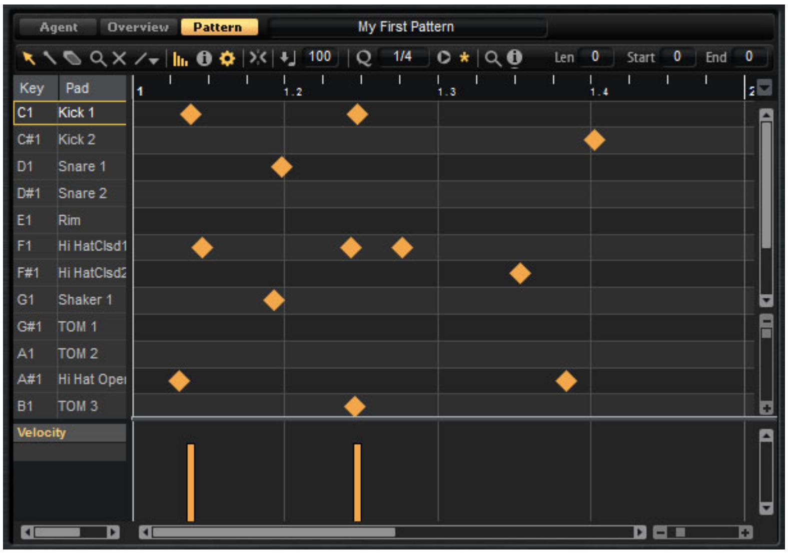
- キットの現在のパターングループを保存するには、「**Overview**」タブでキットラックのキットまたは対応するスロットを右クリックして、「**Save Pattern Group**」を選択します。
- パターングループをロードするには、キットラックのキットを右クリックして、「**Load Pattern Group**」を選択します。

補足

パターングループをロードすると、パッド設定は空のパッドにのみ復元されます。パッドにパターンを割り当てている場合、パッド設定がパターングループで上書きされることはありません。

パターンエディター

「**パターン**」エディターでは、MIDI ドラムパターンを作成または編集できます。



- 「**パターン**」エディターを開くには、「**EDIT**」ページの「**Pattern**」タブをクリックします。

パターンエディターはいくつかの主要なセクションに分かれています。

- 現在のパターンの名前が表示されるタイトルバー （最上部)。
- ツールバー （タイトルバーの下)。
- ドラムサウンドリスト （左側)。
- イベント画面 （右側)。イベント画面には、ドラムノートが表示されます。
- コントローラーレーン （下部)。

ドラムサウンドリスト

左側のリストには、ドラムサウンドのリストが表示されます。リストの表示内容は、「**Configuration**」ポップアップメニューの「**Visibility**」設定によって決まります。

サウンドリストのコラムには、キー、パッド名、クオンタイズ設定、およびパッドのミュート状態が表示されます。

補足

コラムのソート順は固定されており、変更できません。

ドラムサウンドリストのコンテキストメニュー

コラムヘッダーのコンテキストメニューでは、以下のメニューオプションを利用できます。

Select All Notes

「**パターン**」エディター内のすべてのノートを選択します。

Clear Pattern

「**パターン**」エディター内のすべてのノートを削除します。

Delete Double Notes

「**パターン**」エディターにあるすべてのダブルノート、つまり、他のノートと完全に同じ位置に配置されたノートをすべて削除します。

ダブルノートは、クオンタイズやノートを入力したときに発生することがあります。

Trim Pattern to Start/End

パターンの開始マーカーと終了マーカーの外側にあるすべてのノートを削除します。

Duplicate Pattern

パターンの開始マーカーと終了マーカーの内側にあるすべてのイベントをコピーして、終了マーカーの後ろに貼り付けます。終了マーカーの後ろにイベントがある場合、それらのイベントは削除されます。

Classify Pattern

- 「**Use Best Classified Slices**」: 各クラスのノートを、クラスで最もクリーンな音のスライスに移動します。

  たとえば、スライスしたループにクリーンな音のキックと、クラッシュやハイハットがかぶせてあるキックがある場合、「**Use Best Classified Slices**」を使用すると、ノートは最もクリーンな音のキックを含むスライスに移動します。これにより、スライスしたループは最もクリーンな音のスライスだけを再生します。
- 「**Use Longest Slices**」: 各クラスのノートを、クラスで最も長いスライスに移動します。

  この機能は、スライスしたループを元のテンポより遅いテンポで再生する場合に便利です。スライスしたループのテンポを落とすと、短いスライスではギャップが発生することがあります。スライスしたループで、各クラスの最も長いスライスのみ再生されれば、これらのギャップは回避されます。

インストゥルメントレーンのコンテキストメニューでは、以下のオプションを利用できます。

Select All Notes on 'Key（キー名）'

選択したキーのすべてのノートを選択します。

Delete All Notes on 'Key（キー名）'

選択したキーのすべてのノートを削除します。

Delete Double Notes on 'Key（キー名）'

選択したキーにあるすべてのダブルノート、つまり、他のノートと完全に同じ位置に配置されたノートをすべて削除します。

ダブルノートは、クオンタイズやノートを入力したときに発生することがあります。

ツールバー

ツールバーには、「**パターン**」エディターでパターンを作成または編集するためのツール、表示オプション、および設定項目があります。



Select

ドラムノートを選択します。

Drumstick

個々のドラムノートを入力します。削除するには、ノートをクリックします。

Erase

ドラムノートを削除します。

Zoom

クリックした位置をズームします。ズームアウトするには、[Alt]/[Option] を押したままクリックします。

Mute

個々のドラムノートをミュートします。

Line

ドラムノートやコントローラー値を線で入力します。

Show Controller Lane

このボタンをオンにすると、エディターの下部にコントローラーレーンが表示されます。コントローラーレーンでは、MIDI コントローラーの値を入力または編集できます。

Show Note Length

ノートの表示形式を、ひし形から長方形に切り替えます。長方形で表示されている場合、ノートの長さを変更できます。

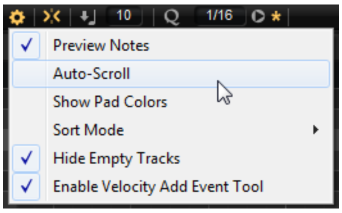
Show Info Line

情報ラインの表示 / 非表示を切り替えます。情報ラインには、選択したノートイベントの開始位置、終了位置、長さ、キー、およびベロシティーが表示されます。

- パラメーター値を編集するには、値の上でダブルクリックし、新しい値を入力して [Return] を押します。

Configuration

「**Configuration**」ボタンをクリックすると、以下のオプションを利用できます。



Preview Notes

このオプションがオンの場合にノートを作成または選択すると、自動的にノートが再生されます。

Auto-Scroll

オートスクロールのオン / オフを切り替えます。

「**Auto-Scroll**」をオンにすると、再生中、グリッドが自動的にスクロールされ、再生位置を示すカーソルが常に表示されます。

Show Pad Colors

このオプションをオンにすると、エディター上のノートが、対応するパッドの色で表示されます。

これにより、キック、スネア、ハイハットなどに分類された、スライスしたループで作業する場合、インストゥルメントを見分けやすくなります。

Visibility

- 「**Show All Keys**」を選択すると、リストのいちばん上の最も低いキー (C-2) から、いちばん下の最も高いキー (G8) まで、半音階順に並べられます。
- 「**Show Keys with Events**」を選択すると、MIDI ノートが設定されているすべてのキーが表示されます。MIDI ノートが設定されていないキーは表示されません。
- 「**Show Keys with Pad Assignments**」を選択すると、パッドにサンプルが割り当てられているすべてのキーが表示されます。サンプルが割り当てられていないキーは表示されません。

Create Notes when drawing Velocity

この項目をオンにした場合、コントローラーレーンにベロシティーイベントを追加すると、MIDI ノートイベントが自動的に作成されます。

「**Configuration**」ボタンの右側には、以下のオプションがあります。

Snap to Grid

- 「**Snap to Grid**」をオンにした場合、ノートを作成または移動すると、ノートがグリッドにスナップします。
- 「**Snap to Grid**」をオフにすると、ノートはどの位置にでも自由に動かせます。

Velocity for New Notes

「**パターン**」エディターに入力するノートのベロシティーを指定します。

- このボタンをクリックして、あらかじめ定義された 4 つのベロシティー値から選択します。または、右側にある値フィールドに直接ベロシティー値を入力します。

Iterative Quantize On/Off

ノートを指定したクオンタイズグリッドに合わせてクオンタイズするか、反復的にクオンタイズする (次のクオンタイズノート値の半分まで移動する) かを設定します。

Global Quantize On/Off

オンにすると、「**Snap to Grid**」がオンのときに、ツールバーのグローバルクオンタイズ値と、ドラムサウンドの個々のクオンタイズ値のうち、どちらの値を使用するかを選択できます。

Record MIDI

MIDI イベントのライブ録音を可能にします。

Auto Quantize

このボタンをオンにすると、録音したノートが、インストゥルメントの「**Q**」コラムで設定したノート値、または「**Global Quantize**」がオンの場合はグローバルクオンタイズノート値に従って自動的にクオンタイズされます。

Metronome

MIDI イベントをライブ録音するときのメトロノームのオン / オフを切り替えます。

Precount Click

MIDI イベントをライブ録音するときに、メトロノームのプリカウント (1 小節分) のオン / オフを切り替えます。

Metronome Volume

MIDI イベントをライブ録音するときの、メトロノームのクリック音のボリュームを設定します。設定をリセットするには、[Ctrl]/[Command] を押したままボタンをクリックします。

Pattern:

パターンの長さが表示されます。

- パターンの長さを変更するには、新しい値を入力します。

Start

パターンの最初の拍を示します。

- パターンの開始位置を変更するには、新しい値を入力するか、ディスプレイの開始マーカーを新しい位置にドラッグします。

補足

パターンの開始位置より前にあるノートは再生されません。ただし、パターンの開始位置を変更しても、ノートは削除されません。

End

パターンの最後の拍を示します。

- パターンの終了位置を変更するには、新しい値を入力するか、ディスプレイの終了マーカーを新しい位置にドラッグします。

補足

パターンの終了位置の後ろにあるノートは再生されません。ただし、パターンの終了位置を変更しても、ノートは削除されません。

SIGN (Time Signature)

拍子を設定します。新しい拍子を分数で入力できます。

パターンの作成および編集

前提

- 既存のパターンを編集するには、対応するパッドを選択して「**パターン**」エディターを開きます。
- 新しいユーザーパターンを作成するには、空のパッドを選択して「**パターン**」エディターを開きます。

手順

1. 「Drumstick」ツールを選択します。
2. 新しいノートを入力するか、既存のノートを編集します。
3. 必要に応じて、コントローラーレーンで「**Line**」または「**鉛筆**」ツールを使用して、選択したドラムのコントローラー値を追加します。
4. 必要に応じて、タイトルバーにパターンの名前を入力します。
5. タイトルバーの「**Save MIDI Pattern**」ボタンをクリックします。

結果

パターンが **User** フォルダーに保存され、タイトルバーのパターンメニューからロードできるようになります。

ノートの入力、編集、および試聴

- ノートを入力するには、「**Drumstick**」ツールを選択し、イベント画面をクリックします。

  ノートの入力と同時にベロシティーを設定するには、[Ctrl]/[Command]+[Shift] を押したままイベント画面をクリックして上下にドラッグするとベロシティーを増減できます。

- インストゥルメントを試聴するには、試聴するインストゥルメントの「**Key**」コラムをクリックします。
- ドラムサウンドをミュートするには、ミュートするドラムサウンドの「**M**」コラムをクリックします。
- ノートの長さを変更するには、ツールバーの「**Show Note Length**」ボタンをオンにし、ノートの境界線にマウスポインターを動かします。両矢印が表示されたらクリックして左右にドラッグします。

  「**Snap to Grid**」がオンの場合、ノートの長さを変更すると、ノートの開始位置または終了位置がグリッドにスナップします。

- ノートを移動するには、別の位置にドラッグします。
- ノートを削除するには、「**Erase**」ツールを選択してノートをクリックします。
- ノートを切り取り、コピー、または貼り付けするには、標準のショートカットキーを使用します。

  ノートはカーソル位置に貼り付けられます。

- ノートを複製するには、ノートを選択して [Ctrl]/[Command]+[D] を押します。

  複製したノートは、セクションの最後のノートの後ろに、設定されたグリッドに従って挿入されます。

補足

ノートを入力、編集、および複製するとき、別のノートと完全に同じ位置にノートが配置される、ダブルノートが起こる可能性があります。この問題を解決するには、ドラムサウンドリストのコラムヘッダーを右クリックして、「**Delete Double Notes**」を選択します。

ノートのクオンタイズ

ノートはグローバルクオンタイズグリッド、またはインストゥルメント別に設定した個々のクオンタイズグリッドに合わせて入力できます。

- グローバルクオンタイズグリッドに合わせてノートを入力するには、「**Quantize Presets**」ポップアップメニューから使用するクオンタイズ値を選択し、「**Global Quantize**」ボタンをオンにします。

  補足

  「**Iterative Quantize**」をオンにすると、ノートはクオンタイズノート位置と完全には揃わず、グリッドの半分まで移動します。

- パッドのクオンタイズ値を変更するには、変更するサウンドの「**Q**」コラムをクリックして、ポップアップメニューから別の値を選択します。

パターンの長さの指定

- パターンの長さを指定するには、タイムラインで終了マーカーをドラッグします。

  この機能は、空のパターンで作業を開始した場合や、パターンの最後のMIDI イベントの後ろに休符を入れる場合に便利です。

  終了マーカーを左にドラッグしたときに、終了マーカーの後ろの小節が空の場合、パターンの長さは自動的に短縮されます。

  終了マーカーを左にドラッグしたときに、終了マーカーの後ろの小節にMIDI イベントが含まれている場合は、パターンの長さは最後の MIDI イベントが含まれる小節まで短縮されます。MIDI イベントが削除されることはありません。

パターンの開始または終了位置は、「**Agent**」タブで手動で設定することもできます。

再生範囲の指定

パターンの再生範囲を指定できます。

- パターンの再生範囲を指定するには、タイムラインで開始マーカーと終了マーカーをドラッグします。

  開始マーカーの前、または終了マーカーの後ろの MIDI イベントは再生されません。再生されない箇所はグレー表示されます。

パターンのトリミング

長さを変更してパターンを編集した場合、パターンの範囲外にあるノートおよびコントローラーを削除できます。

手順

1. パターンの開始マーカーと終了マーカーを設定し、パターンとして使用する範囲を選択します。
2. ドラムサウンドリストのコラムヘッダーを右クリックして、「**Trim Pattern to Start/End**」を選択します。

結果

パターンの開始マーカーと終了マーカーの境界線の外側にあるすべてのイベントが削除されます。

コントローラーレーンでのコントローラーの編集

イベント画面の下部にあるコントローラーレーンには、選択したドラムサウンドの MIDI コントローラーイベントが表示されます。一度に 1 つの MIDI コントローラーを表示できます。

- 別のコントローラーに切り替えるには、アクティブなコントローラー名をクリックして、リストから別のコントローラーを選択します。
- 選択したドラムサウンドのノートにコントローラーイベントを入力するには、コントローラーレーンでマウスポインターを動かして、鉛筆ツールを表示します。
- 連続したコントローラーイベントを入力するには、「**Line**」ツールを使用し、コントローラーレーンでクリックしてドラッグします。
- Acoustic Agent のハイハットの開閉状態を調節するには、コントローラーのリストから「**CC 4 (Foot)**」を選択してコントローラーイベントを入力します。

「Line」ツールモード

「**Line**」ツールのモードを選択するには、ツールボタンをクリックして、メニューからオプションを選択します。

Line

このモードでは、クリックしてからドラッグして、直線のコントローラー値を作成できます。

Parabola/Sine/Triangle/Square

これらのモードでは、それぞれ異なるカーブの形状で、連続したコントローラーイベントを挿入できます。

Paint

このモードでは、連続したコントローラーイベントを自由に描画できます。

MIDI イベントのライブ録音

ノートを 1 つずつ入力するかわりに、「**パターン**」エディターのツールを使用して、MIDI イベントをライブ録音できます。

手順

1. MIDI イベントのライブ録音を可能にするには、パターンエディターのツールバーにある「**Record MIDI**」ボタン、またはパッドセクションの上のトランスポートセクションにある「**Record**」ボタンをクリックします。

   これにより、MIDI 録音が可能になります。トランスポートセクションの「**Record**」ボタンが点滅し、録音準備が整ったことを示します。
2. 必要に応じて、「**Metronome**」をオンにして、「**Precount Click**」を設定します。
3. ライブ録音を開始するには、以下のいずれかを行ないます。
   - パッドセクションの「**Play**」ボタンをクリックします。
   - ノートを録音するパターンパッドをトリガーします。
   - シーケンサーアプリケーションで再生を開始します。この機能は、プロジェクト内で Groove Agent を録音する場合に特に便利です。
4. MIDI キーボードでノートと MIDI コントローラーを発音します。

   「**Auto Quantize**」がオンの場合、ノートはクオンタイズグリッドの位置で録音されます。

   録音は、パターン全体の長さでサイクルされます。

結果

発音したノートがパターンの既存のノートに追加されます。

補足

既存のノートやコントローラーに重ねてノートまたはコントローラーイベントを録音した場合、新しいノートまたはイベントで上書きされます。

補足

「Jam Mode」と「MIDI Record」は同時に使用できません。「Jam Mode」では、「**Record**」ボタンはオフになっています。録音中に「Jam Mode」をオンにすると、録音が停止します。

パッドの共通設定

- パッドの右上には、割り当てられた MIDI ノートが表示されています。

  パターンパッドでは、MIDI ノートの割り当てを変更できます。インストゥルメントパッドでは、「**Use Hardware Controller Mapping**」がオンになっている場合のみ、割り当てを変更できます。
- 下部セクションにはパッドの名前が表示されます。
- サンプルをインストゥルメントパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。
- MIDI ファイルをパターンパッドに割り当てている場合、パッドの上の LED が点灯します。
- 割り当てられた MIDI ノートがトリガーされるとパッドが点灯します。
- パッドの周りに黄色い枠が表示されている場合、パッドが編集のために選択されていることを示します。

パッドの色

最大 16 種類の色を使ってインストゥルメントパッドとパターンパッドの色を設定できます。

たとえば、各色を使用して、キットのインストゥルメントの外観をカスタマイズできます。バスドラム、スネア、タム、シンバルなどをすべて別の色にできます。

- 1 つのパッドまたは選択した複数のパッドに色を設定するには、コンテキストメニューを開き、「**Set Color**」サブメニューから色を選択します。

パッドの選択

通常の選択オプション以外に、パッドのコンテキストメニューで、追加の選択オプションを使用できます。

- 「**Select All Pads**」: 128 個のパッドをすべて選択します。
- 「**Select All Pads in Group**」: パッドグループの 16 個のパッドをすべて選択します。
- 「**Invert Selection**」: 選択されていないパッドをすべて選択し、選択されているパッドをすべて選択解除します。
- 「**Invert Selection in Group**」: 上記と同様ですが、パッドグループのみで選択を入れ替えます。

パッドの機能

- パッドの名前を変更するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Rename Pad**」を選択し、新しい名前を入力して [Enter] を押します。

  サンプル名が長すぎる場合やわかりにくい場合に便利な機能です。パッドに複数のサンプルが割り当てられていることがわかるような名前を付ける、といった使い方もできます。

- 複数のパッドを選択して編集できます。最初に選択したパッドには黄色い枠が表示され、残りのパッドには薄い黄色の枠が表示されます。

- サンプルやパターンをトリガーせずにパッドを選択するには、[Alt]/[Option] を押しながらパッドをクリックします。

- 「INSTRUMENT」モードでは、パッドを使用してサウンドをトリガーできます。このとき、異なるベロシティーでトリガーできます。パッドをクリックする位置が下へ行くほど、ベロシティーは低くなります。パッドをクリックする位置が上へ行くほど、ベロシティーは高くなります。

- インストゥルメントパッドをミュートにしたりソロにするには、パッドの左上角にあるそれぞれ対応するアイコンをクリックします。ミュートまたはソロを解除するには、アイコンをもう一度クリックします。

- すべてのインストゥルメントパッドのミュートまたはソロを解除するには、パッドの下にある「**Reset All Mute**」/「**Reset All Solo**」ボタンをクリックします。

- インストゥルメントパッドからサンプルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove All Samples**」を選択します。

- パッドをリセットするには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Reset Pad**」を選択します。128 個のパッドすべてをリセットするには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Reset All Pads**」を選択します。

  インストゥルメントパッドでは、この操作によってすべてのサンプルが削除され、パッドの名前、色、およびトリガーノートがデフォルト値にリセットされます。

  パターンパッドでは、この操作によってパッドの MIDI ファイルと名前が削除され、色とトリガーノートがデフォルト値にリセットされます。

Beat Agent

Beat Agent は、あらゆる電子音楽やアーバンミュージックに最高のビートを作るためのツールやサウンドを完備したビートプロダクションインストゥルメントです。

素晴らしいサウンドのドラムキットが 100 個含まれているほか、既存のキットを編集したり、ユーザー固有のキットを作るために必要な高度な機能がすべて搭載されています。また、Beat Agent はサンプルやループの操作性に優れ、自動ループスライス、ワンクリックでのドラムヒットの置き換え、内蔵エフェクトラックなど、さまざまな機能を使えます。

サウンドの編集

インストゥルメントパッドの「**EDIT**」ページでは、キットのサウンドを設定します。

- 「**EDIT**」ページを開くには、プラグインパネルの右上セクションにある「**EDIT**」ボタンをクリックします。



「**EDIT**」ページには、「**Main**」、「**Pitch**」、「**Filter**」、「**Amp**」、「**Sample**」、「**Slice**」、および「**MIDI FX**」タブがあります。

絶対的な編集と相対的な編集

複数のサンプルを編集している場合、ツールバーの対応するボタンで、すべてのサンプルの絶対値を変更するか (「**ABS**」)、または値を相対的に変更するか (「**REL**」) を設定できます。

- 絶対的な編集を使用する場合、あるサンプルでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、その他のすべてのサンプルは 60% に設定されます。
- 相対的な編集を使用する場合、あるゾーンでパラメーターを 50% から 60% に変更すると、70% に設定されていた別のゾーンは 80% に設定されます。

補足

相対的な変更は、値を連続的に変更できるすべてのパラメーターに適用できます。複数のモードから 1 つのモードを選択するパラメーターや、2 つの状態を切り替えるパラメーターでは、常に絶対的な変更が行なわれます。

選択範囲またはすべての範囲の編集

ツールバーの対応するボタンで、選択した範囲 (「**SEL**」) またはパッドのすべてのサンプル (「**PAD**」) に編集内容を適用できます。

パッドへのサンプルの割り当て

パッドにサンプルを割り当てるには、パッドにサンプルをドラッグアンドドロップするか、マッピングビューのコンテキストメニューから既存のサンプルを置き換えるか、または 「**Browser**」を使用します。

ドラッグアンドドロップによるパッドへのサンプルの割り当て

1 つまたは複数のサンプルを、エクスプローラー /Finder やホストアプリケーションから Groove Agent にドラッグできます。複数のサンプルは、同じパッドか、別々のパッドに割り当てできます。

以下の場所からファイルをドラッグできます。

- MediaBay
- プロジェクトウィンドウ
- プール
- サンプルエディター (リージョン)
- オーディオパートエディター
- LoopMash スライス

- サンプルをパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。

1 つまたは複数のサンプルをパッドにドラッグすると、ドロップアイコンが表示されます。どのアイコンにドロップするかにより、サンプルをパッドに追加するか、現在のサンプルをドラッグしている新しいサンプルと置き換えるか、またはドラッグしているサンプルを連続した複数のパッドに割り当てるかを指定できます。

- パッドにサンプルを追加するには、サンプルをいちばん上のドロップアイコンにドラッグします。

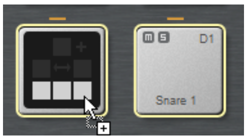
  1 つのパッドには最大 8 つのサンプルを割り当てできます。

- 現在割り当てられているサンプルを、ドラッグしている 1 つまたは複数のサンプルに置き換えるには、サンプルを中央のドロップアイコンにドラッグします。

- 1 つまたは複数のグループの連続した複数のパッドにサンプルを割り当てるには、複数のサンプルをいちばん下のドロップアイコンにドラッグします。

  サンプルを受け取ったパッドの周りには黄色い枠が表示されます。

  補足

  複数パッドにドロップできるサンプルの数は、有効なパッドの数により異なります。

  Groove Agent で、ドロップするサンプルの数に対して十分な数の空きパッドがない場合は、操作を続行するかキャンセルするかを尋ねるダイアログが表示されます。続行すると、パッドにすでにサンプルが含まれていた場合は置き換えられます。

関連リンク

665 ページの「マッピングビュー」

別のパッドへのサンプルの移動とコピー

サンプルは、別のパッドに移動したりコピーしたりできます。

- サンプルをあるパッドから別のパッドに移動するには、元のパッドを、移動先のパッドの上、中央、または下のドロップアイコンにドラッグします。

  補足

  サンプルを (移動ではなく) コピーするには、[Alt]/[Option] を押しながらサンプルをドラッグします。

  補足

  スライスされたループに含まれるパッドをコピーする場合、ループとのリンクは失われ、通常のインストゥルメントパッドとして貼り付けられます。

別のグループへのサンプルの移動とコピー

サンプルを別のグループのパッドに移動またはコピーするには、まずサンプルをグループボタンにドラッグしてグループを表示してから、新しいパッドにドラッグします。

オプションは、同じグループの別のパッドにサンプルを移動する場合と同じです。

スライスされたループの移動

1 回のドラッグアンドドロップ操作で、スライスされたループを移動できます。

- ループの最初のスライスをドラッグして、パッドセクションに移動します。

  ドラッグを始めると、スライスされたループをドロップできるパッド (すべてのスライスを挿入するのに十分な空のパッドが続くパッド) が表示されます。ループをドロップできないパッドはグレー表示されます。
- スライスの挿入を開始するパッドにスライスをドロップします。

パッドの順序の変更

デフォルトでは、インストゥルメントパッドは標準のマッピングに基づいて、半音階順に並べられています。ただし、特定のグループに他のグループのパッドを表示したいときがあります。そのため、パッドの位置は交換できるようになっています。

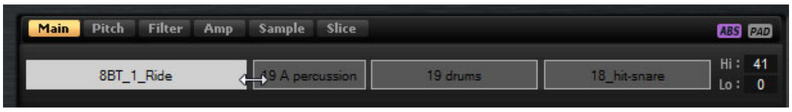
たとえば、セカンドバスドラムは多くの場合、グループ 2 の B0 にマッピングされています。それに対し、他の一般的なドラムキットインストゥルメントは、グループ 3 にあります。セカンドバスドラムをグループ 3 の他のインストゥルメントと一緒に表示するには、B0 のパッドをグループ 3 の未使用のパッドと交換します。

- 2 つのパッドを交換するには、[Shift] を押しながら、1 つのパッドをもう 1 つのパッドにドラッグします。

  これによって、パッドの内容全体がすべての設定と一緒に交換されます。
- パッドの順序が標準の並び順と異なるかどうかを確認するには、パッドのトリガーノートを確認して半音階順にマッピングされているかを確認するか、または「**Show Pad Info**」ボタンをクリックして、すべてのパッドのパッドインデックスを確認します。
- すべてのパッドの順序を半音階順にリセットするには、パッドのコンテキストメニューを開き、「**Reset Pad Order**」を選択します。

マッピングビュー

マッピングビューには、選択したパッドの現在のサンプルマッピングが表示されます。



マッピングビューではサンプルの置き換えや削除を行なったり、サンプルのベロシティー範囲を調節したりできます。フォーカスされているサンプルは明るい色で表示されます。

補足

マッピングビューには常にベロシティー範囲が表示されます (サンプルのトリガーに使用されない場合も含む)。ただし、値が有効なのは「Velocity」モードの場合のみです。

サンプルのベロシティー範囲の変更

- マッピングビューでサンプルを選択し、右側の「**Hi**」フィールドと「**Lo**」フィールドに新しい値を入力します。
- 2 つのサンプルの間にマウスを置いて両矢印ボタンが表示されるのを確認してから、左右どちらかにドラッグします。

補足

サンプルのベロシティー範囲を変更すると、ベロシティー範囲が重ならないように、隣接するサンプルが自動的に調節されます。

パッドの割り当ての編集

パッドには最大 8 つのサンプルを含めることができます。



- サンプルをマッピングビューにドロップすると、サンプルを追加できます。サンプルを挿入できる位置は、他の 2 つのサンプルの間、最後のサンプルのあと、または最初のサンプルの前です。挿入位置は赤いラインで示されます。
- サンプルを置き換えるには、新しいサンプルを既存のサンプルにドラッグします。置き換えられるサンプルは、赤い枠によって示されます。
- サンプルの順序を変更するには、サンプルを新しい位置にドラッグします。
- サンプルを別のパッドに割り当てるには、サンプルをパッドにドラッグします。

  この操作を行なうと、現在のパッドからサンプルが削除されます。現在の割り当てを維持したままでサンプルを別のパッドに割り当てるには、[Alt]/[Option] を押しながらドラッグします。

サンプルの置き換え

マッピングビューの個々のサンプルは、ハードディスク内の別のサンプルと置き換えできます。

手順

1. サンプルを右クリックし、コンテキストメニューから「**Replace Sample**」を選択します。
2. ファイルダイアログで、かわりに使用するファイルを参照して選択し、「**Open**」をクリックします。

結果

サンプルが置き換わります。

パッドからのサンプルの削除

- パッドからサンプルを削除するには、パッドを右クリックして、コンテキストメニューから「**Remove Sample**」を選択します。
- パッドのすべてのサンプルを削除するには、いずれかのサンプルを右クリックして、「**Remove Selected Samples**」を選択します。

補足

「**PAD/SEL**」ボタンが「**PAD**」に設定されている場合、サンプルを個別に選択することはできません。「**Remove Selected Samples**」を選択すると、パッドのすべてのサンプルが削除されます。

「Main」タブ

「**Main**」タブでは、パッドのサンプル割り当てと、「**Volume**」、「**Pan**」、「**Cutoff**」といった最も重要なパラメーターを設定できます。

「**Main**」タブには簡単なサンプルエディターも表示されます。ディスプレイで、サンプルの開始マーカーと終了マーカー、フェードインマーカーとフェードアウトマーカー、フェードカーブを調節できます。

Mode

パッドのサンプルのトリガーモードを設定します。

- 「**Velocity**」モードでは、入力ベロシティーに応じて再生されるサンプルが決まります。
- 「**Layer**」モードでは、ベロシティーに関係なく、すべてのサンプルが同時に再生されます。
- 「**Round Robin**」モードでは、サンプルは左から右に次々繰り返し再生されます。
- 「**Random**」モードでは、サンプルはランダムに再生されます。同じサンプルが繰り返し再生される場合があります。
- 「**Random Exclusive**」モードでは、サンプルはランダムに再生されますが、同じサンプルは繰り返して再生されません。

Poly

パッドのポリフォニーの最大数を設定します。たとえば、4 に設定すると、ノートの発音を停止するまでにパッドを 4 回トリガーできます。

補足

ポリフォニー値は同時に発音できるノートの数を表わします。そのため、パッドでレイヤーになったサンプルをトリガーすると、実際のサンプルボイス数は非常に大きくなる場合があります。

Fade

ボイスの発音が停止したときにボイスがフェードアウトするまでにかかる時間を指定します。

補足

パッドの別々のサンプルに対し異なるフェード設定を指定できます。

Excl

パッドを 32 の排他グループのいずれかに割り当てできます。同じグループ内のパッドが同時に再生されることはありません。新しいノートが発音されると前のノートは停止します。

Volume

サンプルのレベルを設定します。

Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

Fine

ピッチをセント単位で調節します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

補足

「Cutoff」、「Resonance」、「Distortion」は、フィルターが使用されている場合のみ設定できます。

Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。

- デフォルトでは、サンプルは 「Kit」ミキサーにルーティングされ、そこでインサートエフェクトにも送られます。
- 「Agent」サブメニューで使用できる 16 個のエージェントバスのうち、いずれかのエージェントバスにサンプルをルーティングできます。サンプルがエージェントバスに送られると、そのバスのインサートエフェクトにも送られます。
- 使用できる 16 個のステレオ出力のうち、いずれかの出力にサンプルをルーティングすることもできます。最初のステレオ出力は常にマスター出力になります。この出力は常に有効で、インサートエフェクトを含めることもできます。

- パッドを 4 個の AUX チャンネルのうちのいずれかに直接ルーティングして、サブグループを作成したりすることもできます。

補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインのマスター出力に送信されます。

Playback Quality

クオリティを設定します。

- 「**Standard**」: 元のビット解像度とサンプリングレートでサンプルを再生します。
- 「**Vintage**」: 初期の 12 ビットドラムマシンのサウンドクオリティをエミュレートします。サンプルをデチューンすることにより、典型的なエイリアスノイズを発生させます。サンプリングレートは 26040Hz に制限されます。
- 「**Turntable**」: 「**Vintage**」モードと似ています。サンプルは 12 ビット /26040Hz で再生されます。このモードを使用するのは、ヒップホッププロデューサーの典型的なワークフローに沿って制作する場合です。最初のデジタルドラムマシンは非常に限られた RAM しか搭載していなかったため、ターンテーブルは 33 1/3RPM ではなく 45RPM でサンプリングされていました。これは、より多くのサンプルを RAM に保存するためです。再生時にはサンプルのピッチをチューンダウンすることで、ピッチの変化を補正していました。その結果発生していたのが、初期のデジタルドラムマシンでよく聴かれる、あの歪みとエイリアスノイズです。

補足

サンプルに「**Vintage**」または「**Turntable**」を選択した場合、「**Sample**」タブのオーディオワープ機能を使用してサンプルを編集できません。オーディオワープを使用しているサンプルに対してこのいずれかのモードを選択しようとすると、警告メッセージが表示されます。

LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「**Classic**」、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、「**Rate Red**」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「**Off**」を選択します。

Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP6+LP18 および HP6+LP12 は、それぞれ 6dB/oct のハイパスフィルターと、18 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです (非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。

- HP12+LP6 および HP18+LP6 は、それぞれ 12 および 18dB/oct のハイパスフィルターと、6dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです (非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12+LP6 および BR12+LP12 は、それぞれ 12dB/oct のバンドリジェクトフィルターと、6 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12+BR12 は、12dB/oct のバンドパスフィルターと 12dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6+BR12 および HP12+BR12 は、それぞれ 6 および 12dB/oct のハイパスフィルターと、12dB/oct のバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP6 は、18dB/oct のオールパスフィルターと 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6+AP は、6dB/oct のハイパスフィルターと 18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近とカットオフより下の周波数を減衰します。

エンベロープの編集

「**Pitch**」、「**Filter**」、および「**Amp**」タブにはエンベロープセクションがあります。それぞれのマルチセグメントエンベロープには、「**Time**」、「**Level**」、および「**Curve**」のパラメーターとともに最大 128 のノードがあります。ノードとパラメーターで、エンベロープの全体的な形状を設定します。グラフィカルエンベロープエディターを使用する、または値を入力することにより、1 個または複数のノードを編集できます。

Fixed

- 「**Fixed**」をオンにして選択したノードを時間軸上で動かすと、選択したノードのみが動きます。
- 「**Fixed**」をオフにすると、編集しているノードに続くすべてのノードも動きます。

Snap

別のエンベロープを選択して、編集しているエンベロープの背後に表示できます。「**Snap**」をオンにしてノードの位置を変更すると、編集しているノードは背後に表示されているエンベロープのノードにスナップ (吸着) します。

- 背後のエンベロープを指定するには、「**Snap**」ボタンの右のポップアップメニューを開き、リストからエンベロープを選択します。

ノードの選択

- ノードを選択するには、グラフィカルエディターでノードをクリックします。

  選択したノードがライトブルーになります。フォーカスされているノードの枠はオレンジ色で表示されます。グラフィカルエンベロープエディターの左の値フィールドには、フォーカスされているノードのパラメーターが表示されます。

- 複数のノードを選択した状態で、「**Node**」ポップアップメニューを使用して、現在の設定を失うことなく別のノードにフォーカスを設定します。
- ノードを追加で選択するには、[Shift] を押しながらノードをクリックします。選択したノードはまとめて編集されます。
- ノードの周囲にマウスで長方形を描くことによって複数のノードを選択できます。
- グラフィカルエディターがフォーカスされている場合、左または右向きの矢印ボタンで次のノードまたは前のノードを選択できます。

「Time」パラメーターの調節

「**Time**」パラメーターは、2 つのノード間の時間を設定します。「**Sync**」モードに応じて、「**Time**」パラメーターはミリ秒単位および秒単位または拍子の分数で表示されます。

- 「**Time**」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「**Time**」フィールドに値を入力します。
- また、グラフィカルエンベロープエディターでノードを右または左にドラッグすることで、「**Time**」パラメーターを調節してタイムスパンを増減することもできます。

  値を細かく調節する場合は、[Shift] を押しながらノードをドラッグしてください。

  動きを時間軸に限定する (ノードの水平方向のみを変更する) には、[Ctrl]/[Command] を押しながらドラッグします。

「Level」パラメーターの調節

「**Level**」パラメーターは、「**Time**」パラメーターで設定した位置のエンベロープの振幅を設定します。

- 「**Level**」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「**Level**」フィールドに値を入力します。
- また、グラフィカルエンベロープエディターで選択したノードを上または下にドラッグすることで、「**Level**」パラメーターを調節してレベルを増減することもできます。

  値を細かく調節する場合は、[Shift] を押しながらノードをドラッグしてください。

  動きをレベル軸に限定する (ノードの垂直方向のみを変更する) には、[Alt]/[Option] を押しながらドラッグします。

「Curve」パラメーターの調節

「**Curve**」パラメーターでは、2 つのノード間のエンベロープカーブの特性を、直線から指数または対数動作まで調節できます。

- 「**Curve**」パラメーターを設定するには、調節するノードを選択し、「**Curve**」フィールドに値を入力します。カーブが正の値の場合はカーブ特性は対数動作になり、負の値の場合は指数動作になります。
- また、グラフィカルエンベロープエディターで 2 つのノード間のカーブをドラッグすることで、「**Curve**」パラメーターを調節することもできます。

  カーブをリセットするには、[Ctrl]/[Command] を押しながらカーブをクリックします。

ノードの追加と削除

サステインノードのあとに追加されたすべてのノードは、常にエンベロープのリリースフェーズに影響を与えます。

- ノードを追加するには、ノードを追加したい位置でダブルクリックします。
- ノードを削除するには、削除したいノードをダブルクリックします。
- 選択した複数のノードを削除するには、[Del] または [Backspace] を押します。

補足

最初のノード、最後のノード、サステインノードは削除できません。

「Fill」機能を使用したノードの追加

「**Fill**」機能を使用すると、選択しているノードのあとに複数のエンベロープノードを追加できます。

手順

1. 「**Fill**」ボタンの右のポップアップメニューから、追加したいノードの数を選択します。
2. グラフィカルエンベロープエディターで、あとにノードを追加したいノードを選択します。

   複数のノードを選択した場合、選択した最後のノードのあとに新しいノードが挿入されます。

   「**Fixed**」オプションがオフになっていると、追加したノードは選択されているノードの「Time」パラメーターに指定された間隔で配置されます。複数のノードを選択した場合、フォーカスされているノードで間隔が指定されます。

   「**Sync**」をオンにすることにより、「**Sync**」ノート値で間隔を指定できます。たとえば、「1/4」を選択すると、正確な 4 分音符間隔で新しいノードが追加されます。

   「**Fixed**」オプションをオンにすると、追加されたノードは最後に選択したノードとその次のノードの間に挿入されます。
3. 「**Fill**」ボタンをクリックします。

結果

ノードが追加されます。

「Sync」の使用

エンベロープをホストアプリケーションのテンポに同期できます。これにより、テンポを変更したとしてもそれと関係なく、音楽の時間間隔に結び付いているエンベロープ時間を設定できます。

手順

1. 「**Sync**」をクリックして、エンベロープの同期モードを有効にします。

   「Sync」モードがオンになっているときはボタンが点灯します。拍子の分数に応じて設定されたグリッドがグラフィカルエンベロープエディターに表示されます。
2. 「**Sync**」ボタンの右に表示されるポップアップメニューから、ノート値を選択します。

   グリッドの解像度が設定されます。

   補足

   ノードの「**Time**」フィールドは、時間を拍子の分数で表示します。分数は常に最小値に約分されます。たとえば、2/16 は「1/8」と表示されます。

3. 3 連符のノート値を使用する場合は、「T」ボタンをオンにします。
    - ノート値に正確に一致しないエンベロープノードでは、直近のノート値が表示されます。
    - ノート値に正確に一致するノードは、ノードのハンドル内の赤いドットで示されます。これは、たとえば、3 連符のノート値と通常のノート値とでグリッドを切り替える場合に便利です。たとえグリッドが通常のノート値を表示していても、3 連符のノードは 3 連符のノート値に一致しているということ示します。
4. 値フィールドにノート値および 3 連符を入力することもできます。

エンベロープモード

「Mode」ポップアップメニューで、4 種類のエンベロープモードの 1 つを選択して、キーを押すたびにエンベロープがどのように再生されるかを指定できます。

Sustain

エンベロープは最初のノードからサステインまで再生します。サステインレベルは、ノートを発音する限り保持されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとのフェーズを再生します。このモードは、ループされたサンプルに最適です。

Loop

エンベロープは最初のノードからループノードまでの再生を開始します。ループはノートを発音している限り繰り返されます。ノートの発音を停止すると、エンベロープはサステインのあとのフェーズを再生します。このモードは、サステインに変化を付ける場合に最適です。

One Shot

たとえキーを離しても、エンベロープは最初のノードから最後のノードまで再生されます。このエンベロープにはサステインはありません。このモードは、ドラムサンプルに最適です。

Sample Loop

サンプルのナチュラルなアタックを維持します。サンプルがサンプルループスタートに達するまではエンベロープは減衰しません。

2 番めのノードを最大レベルに設定して、あとのノードを使用してサンプルのループの減衰を設定すると、エンベロープはループのみに影響を与えます。エンベロープのアタックは引き続き実行されます。

ループの設定

選択したノード間で再生を繰り返すようにエンベロープを設定できます。

手順

1. エンベロープモードを「Loop」に設定します。
2. グラフィカルエンベロープエディターでループを調節します。

3. ループは、グラフィカルエンベロープエディターの緑色の領域で示されます。その領域の境界をドラッグしてループの開始と終了を指定します。

   ループ領域は、エンベロープのディケイ段階のみで設定できます。

「Pitch」タブ

Key Range

オンにして、サンプルのキー範囲を指定します。この範囲には、サンプルが半音階順でパッドにマッピングされています。

- 「**Low Key**」には、マッピングの最初のキーを指定します。
- 「**High Key**」には、マッピングの最後のキーを指定します。

「**Key Range**」ボタンをオフにすると、「**Low Key**」および「**High Key**」フィールドがリセットされます。

Fixed Pitch

- 「**Fixed Pitch**」をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。
- 「**Fixed Pitch**」をオンにすると、キー範囲内すべてのキーで、サンプルが元のピッチで再生されます。これは、パッドを隣接するパッドと重ねる場合などに役立ちます。

Coarse

チューニングを半音単位で調整します。

Fine

ピッチをセント単位で調節します。

Random

発音される各ノートでサンプルのピッチをランダムに変更する量を調節します。

Env Amnt

ピッチエンベロープからのピッチモジュレーションを調節します。

Level Velocity (Vel>Lev)

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

Time Velocity (Vel>Time)

エンベロープのフェーズに対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が増えます。

Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティーはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティーはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

複数のパッドへのサンプルの半音階順マッピング

「Pitch」タブの「Key Range」設定を使用すると、複数のパッドにサンプルを半音階順にマッピングできます。

補足

「Edit Selected Sample or Pad」(「SEL」) をオンにした場合は、各サンプルのキー範囲を個別に調節します。

手順

1. 範囲は、「Low Key」および「High Key」の値フィールドで設定します。

   半音階順にマッピングされたサンプルのキー範囲を調節する際、キー範囲内のパッドは、元のサンプルが割り当てられたパッドの名前を継承します。名前が設定されるのは、対応するパッドに名前がない場合のみです。元のパッドからの半音のオフセットが、名前の接尾辞として追加されます。これによって、元のパッドを簡単に探せます。

2. 必要に応じて、「**Fixed Pitch**」パラメーターを設定します。
   - 「**Fixed Pitch**」をオンにすると、キー範囲内すべてのパッドで、サンプルが元のピッチで再生されます。
   - 「**Fixed Pitch**」をオフにすると、サンプルはキー範囲内で半音階的に再生されます。

結果

サンプルがパッドにマッピングされます。2 つのノートのアイコンは、半音階順にマッピングされたサンプルを再生するパッドを示します。

タスク終了後の項目

半音階順にサンプルがマッピングされたパッドのコンテキストメニューを開き、「**Chromatically Mapped from**」を選択すると、マッピングされたサンプルの元のパッドを確認できます。元のパッド自体には、このメニューは含まれません。

「Filter」タブ

「**Filter**」タブでは、サウンドの音色を調節できます。フィルターエンベロープは、カットオフ周波数をコントロールして時間に対する調和性を設定します。

LP/BP/HP

フィルタータイプを設定します。「**Classic**」、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、「**Bit Red**」、「**Rate Red**」から選択できます。

フィルターをオフにするには、「**Off**」を選択します。

Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP6+LP18 および HP6+LP12 は、それぞれ 6dB/oct のハイパスフィルターと、18 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです（非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより上の周波数がより多く減衰されます。
- HP12+LP6 および HP18+LP6 は、それぞれ 12 および 18dB/oct のハイパスフィルターと、6dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです（非対称バンドパスフィルター)。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。カットオフより下の周波数がより多く減衰されます。
- HP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。

- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- BR12+LP6 および BR12+LP12 は、それぞれ 12dB/oct のバンドリジェクトフィルターと、6 および 12dB/oct のローパスフィルターを組み合わせたものです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- BP12+BR12 は、12dB/oct のバンドパスフィルターと 12dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフを中心に上下およびその付近の周波数を減衰します。
- HP6+BR12 および HP12+BR12 は、それぞれ 6 および 12dB/oct のハイパスフィルターと、12dB/oct のバンドリジェクトフィルターを組み合わせたものです。カットオフの下およびその付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP+LP6 は、18dB/oct のオールパスフィルターと 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフ付近およびその上の周波数を減衰します。
- HP6+AP は、6dB/oct のハイパスフィルターと 18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近とカットオフより下の周波数を減衰します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

Resonance

フィルターのレゾナンスを設定します。

Distortion

ディストーションの量を設定します。このパラメーターの効果は、選択したフィルターモードによって異なります。

Velocity

ベロシティーがカットオフ周波数に与える影響をコントロールします。「**Velocity**」を 0% に設定すると、影響はありません。その他の値では、ベロシティーとともにカットオフ周波数が変化します。

Env Amnt

フィルターエンベロープからのフィルターモジュレーションを調節します。

Level Velocity （Vel>Lev)

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

Time Velocity（Vel>Time）

エンベロープのフェーズに対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が増えます。

Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティーはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティーはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

関連リンク

670 ページの「エンベロープの編集」

「Amp」タブ

Volume

サンプルのレベルを設定します。

Pan

ステレオでのサンプルの定位を設定します。

AUX 1-4

4 つの統合 AUX FX チャンネルに送信される信号レベルを指定できます。

Level Velocity（Vel>Lev）

ベロシティーがエンベロープのレベルにどのように影響を与えるかを指定します。レベルは、このパラメーターと、キーを押す強さによって決定されます。正の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが上がります。負の値の場合、キーを押す強さが強いほどエンベロープのレベルが下がります。

Time Velocity（Vel>Time）

エンベロープのフェーズに対するベロシティーの影響を調節します。正の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が減ります。負の値の場合、ベロシティー値が高くなるほど時間が増えます。

Segments

「Time Velocity」パラメーターで影響を受けるエンベロープのフェーズを選択します。

- 「Attack」: ベロシティーはアタックにのみ影響を与えます。
- 「Attack + Decay」: ベロシティーはサステインまでのすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Decay」: ベロシティーはサステインまでのアタックを除くすべてのフェーズに影響を与えます。
- 「Attack + Release」: ベロシティーはアタックフェーズとリリースフェーズに影響を与えます。
- 「All」: ベロシティーはすべてのフェーズに影響を与えます。

Level Velocity Curve

カーブの種類を選択して、入力ベロシティーがどのようにしてエンベロープのレベルに変化するかを指定します。それぞれのカーブの特性が小さなアイコンで表示されます。

Output

サンプルがルーティングされる出力先を設定します。

- デフォルトでは、サンプルは 「Kit」ミキサーにルーティングされ、そこでインサートエフェクトにも送られます。
- 「Agent」サブメニューで使用できる 16 個のエージェントバスのうち、いずれかのエージェントバスにサンプルをルーティングできます。サンプルがエージェントバスに送られると、そのバスのインサートエフェクトにも送られます。
- 使用できる 16 個のステレオ出力のうち、いずれかの出力にサンプルをルーティングすることもできます。最初のステレオ出力は常にマスター出力になります。この出力は常に有効で、インサートエフェクトを含めることもできます。
- パッドを 4 個の AUX チャンネルのうちのいずれかに直接ルーティングして、サブグループを作成したりすることもできます。

補足

ホストアプリケーションで無効になっている出力にルーティングされたサンプルは、自動的にプラグインのマスター出力に送信されます。

NORM (Use Normalized Velocity)

- ノーマライズされたサンプルを使用する場合、このボタンはオフのままにします。
- ノーマライズされておらず、ベロシティーレイヤーが設定されたサンプルを使用している場合は、このボタンをオンにします。オンにしない場合、「Vel<Lev」パラメーターの設定時に、異なるベロシティーレイヤー間の移行が不自然になる可能性があります。

「Sample」タブ

「Sample」タブはいくつかの部分に分かれています。上部セクションには波形ディスプレイが表示され、下部セクションでは関連するすべてのサンプルパラメーターにアクセスできます。

ツールバー

ツールバーにはサンプルマーカー、ループマーカー、およびスライスを編集するための各種ツールが含まれています。

Play Sample

このボタンをクリックすると、未加工のサンプルが再生されます。

Play Selection Looped

このボタンをオンにすると、選択範囲が繰り返し再生されます。

Auto-Scroll

このボタンをオンにすると、再生カーソルが常に表示されるように、再生中に波形ディスプレイがスクロールされます。

Follow Sample Playback

このボタンをオンにすると、MIDI でサンプルをトリガーしたときに再生ロケーターが表示されます。

Range Selection Tool

範囲を選択するには、このツールでクリックしてドラッグします。

Zoom Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックするとクリック位置にズームインできます。

Play Tool

このツールを選択した場合、波形ディスプレイをクリックするとサンプルを再生できます。マウスボタンを離すまでその位置から再生されます。

Scrub Tool

このツールを選択した場合、波形をクリックして横にドラッグするとオーディオを再生できます。クリックした位置からマウスを左右に動かす距離で、再生方向と速度を調節できます。

Snap

「Snap」ボタンをオンにすると、選択範囲の開始位置、終了位置、マーカーを他のマーカーにスナップできます。

Snap to Zero Crossing

このボタンをオンにすると、マーカー、選択範囲の開始位置、終了位置は、ゼロクロスポイント（オーディオの振幅がゼロの位置）のみに挿入されます。これにより、振幅の急な変化によって生じるポップノイズやクリックノイズを避けることができます。

Edit Loop

このアイコンをオンにすると、エディターに、元のサンプルデータではなくループ領域が繰り返し表示されます。ループの終了と開始の間の移行が分かりやすくなり、ループマーカーを最適な位置に設定できます。

「Edit Loop」アイコンをオンにしたときにループモードがオフになっていた場合、ループモードは自動的に「Continuous」に設定され、サンプルの開始位置と終了位置にループマーカーが置かれます。

Show Resulting Loop Crossfade

このボタンをオンにすると、クロスフェード設定の効果が波形ディスプレイに表示されます。このボタンをオンにすると、編集した波形が赤色で表示されます。

補足

このボタンが機能するのは「Edit Loop」がオンになっているときだけです。

Trim Sample

選択範囲、またはサンプルの開始と終了マーカーで設定した範囲のいずれかに、サンプルをトリミングします。

Normalize Sample

サンプルの最も高いピークレベルを検出し、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインを調節することで、サンプルをノーマライズします。

Normalize Level

「Normalize」機能のレベルを設定します。

Revert to Full Sample

トリミングを元に戻して、サンプル全体を復元します。

補足

トリミング機能を元に戻したあとは、開始 / 終了マーカーを元の位置に設定する必要があります。設定しない場合、トリミングされていた部分は再生に含まれません。

Show Fades in Waveform

このボタンをオンにすると、フェード設定が波形に直接表示されます。

Show Channel Sum

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左右のチャンネルの和が表示されます。

Show Left Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに左チャンネルが表示されます。

Show Right Channel

このボタンをオンにすると、波形ディスプレイに右チャンネルが表示されます。

Preview Volume

このアイコンをクリックすると、レベルスライダーが表示されます。スライダーを使用して、サンプルを試聴するレベルを指定します。

Output

ポップアップメニューで、サンプルエディターから信号を送るプラグイン出力を指定できます。

これは、サンプルの編集中には聴こえないようにしたいインサートエフェクトが「**マスター**」出力に使用されている場合に特に便利です。

ルーラー

指定した表示形式でタイムラインが表示されます。

- 形式を選択するには、ルーラーの右にある矢印ボタンをクリックして、ポップアップメニューでオプションを選択します。

  小節と拍、秒、またはサンプルによる表示形式を選択できます。

「**Slice**」タブを選択すると、ルーラーに小節と拍のタイムラインが表示されます。

波形ディスプレイとレベルスケール

波形ディスプレイには、サンプルの波形画像が表示されます。波形ディスプレイの左には、オーディオの振幅を示すレベルスケールが表示されます。

- レベルをパーセント単位と dB 単位のどちらで表示するか選択するには、レベルスケールのラベル (「dB」または「%」) をクリックし、ポップアップメニューでオプションを選択します。
- ハーフレベルラインを表示するには、波形ディスプレイで右クリックし、コンテキストメニューでオプションを選択します。

パラメーターセクション

Velocity Start Range

サンプルの開始に対するベロシティーの影響を設定します。低いベロシティーでサンプルの開始を遅らせるには、開始範囲マーカーを右に動かします。ベロシティーを最大値にすると、元の開始位置からサンプルが再生されます。

Key On Del

このパラメーターでは、指定した時間またはノート値に応じてゾーンの再生を遅らせることが可能です。

- ディレイタイムをホストアプリケーションのテンポに同期するには、「Sync」ボタンをオンにして、ポップアップメニューからノート値を選択します。
- 選択したノート値を 3 連符に変更するには、「T」ボタンをオンにします。

「Sync」がオフのときは、ディレイをミリ秒単位で指定します。「Sync」がオンのときは、ディレイを拍子の分数で指定します。

Loop Mode

- 「One Shot」: サンプルは最初から最後まで再生されます。
- 「No Loop」: サンプルはノートを発音する限り再生されます。
- 「Continuous」: ノートの発音を停止してもループが再生されます。
- 「Until Release」: ノートを発音する限りループは再生され、ノートの発音を停止するとサンプルの最後まで再生されます。

Reverse

サンプルを反転し、逆方向で再生できます。

Sample Start

サンプルの開始マーカーです。

Sample End

サンプルの終了マーカーです。

Link Loop Start and End

このボタンをオンにすると、サンプルの開始位置と終了位置が連動して動きます。

Loop Start

ループの開始位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで開始マーカーを動かして設定できます。

Loop End

ループの終了位置を設定します。数値を入力するか、波形ディスプレイで終了マーカーを動かして設定できます。

Link Sample Start and End

このボタンをオンにすると、ループの開始位置と終了位置が連動して動きます。

Loop Crossfade

クロスフェードの時間を指定します。

「Curve」パラメーターは、クロスフェードのカーブ形状を指定します (リニアカーブから均等パワーカーブまで)。

Loop Tuning

ループの周波数をセント単位で調節できます。

Detune

+/- 1200 セントの範囲でサンプルをチューニングできます。

Gain

サンプルのレベルを設定します。

補足

「**Normalize**」機能を使用すると、このパラメーターは自動的に設定されます。

Pan

サンプルのサウンドの定位を調節します。

オーディオワープパラメーター

「**AudioWarp**」セクションでは、サンプルにタイムストレッチおよびフォルマントシフトを適用できます。

補足

オーディオワープ機能は、「**Main**」タブで「Playback Quality」を「**Vintage**」または「**Turntable**」に設定している場合は使用できません。

Mode

このポップアップメニューでは、オーディオワープ機能に使用するモードを選択します。

- 「**Solo**」モードでは、タイムストレッチおよびフォルマントシフトのパラメーターを使用できます。このモードは、ソロの楽器やボーカルが含まれるループとサンプルに適しています。
- 「**Music**」モードでは、タイムストレッチのパラメーターを使用できます。このモードは、ドラムループやミックスされた音楽サンプルなどの複雑な素材に適しています。「Solo」モードよりもはるかに多くの CPU を使用するため、サンプルに適用するストレッチが大きくなるほど、CPU の負荷が高くなります。
- 「**Off**」を選択すると、オーディオワープ機能が無効になります。

Sync

「**Sync**」モードは、サンプルの再生速度とホストアプリケーションのテンポを一致させるために使用します。

- 「**Off**」に設定すると、再生速度を手動で設定できます (パーセント単位)。
- 「**Tempo**」に設定すると、サンプルのオリジナルテンポとホストのテンポの比率を使用して再生速度を計算します。

- 「**Beats**」に設定すると、拍子のノートの長さ、拍子の数、および ホストのテンポを使用して再生速度を計算します。

補足

「**Sync**」モードが適切に機能するためには、サンプルのループが正しく設定されている必要があります。「Tempo」モードでは、オリジナルのテンポをできる限り正確に設定する必要があります。

Speed

サンプルの再生速度をパーセント単位で調節します。オリジナルの最大 800 % までテンポを速めることができます。「Music」モードで設定できる最も低い再生速度は 12.5 % です。これより低い数値に設定しても効果はありません。

Orig BPM

「**Sync**」モードを「**Tempo**」に設定した場合、サンプルのオリジナルテンポを 1 分あたりの拍数 (BPM) で入力できます。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「**Original Tempo**」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

「Note Length」と「Number of Beats」

「**Sync**」モードを「**Beats**」に設定した場合、入力したノートの長さと拍子の数に基づいてサンプルのテンポが算出されます。たとえば、サンプルが 4 つの 4 分音符を含むドラムループの場合、「**Note**」を 1/4 に、「**Beats**」を 4 に設定します。ホストアプリケーションのテンポに一致するように、サンプルの再生速度が調整されます。

補足

ファイルのヘッダーにテンポ情報を含むサンプルをロードした場合、「**Note Length**」および「**Number of Beats**」パラメーターは、この情報を使用して設定されます。サンプルにテンポ情報が含まれていなければ、数値は概算されます。これらのパラメーターの数値は手動で変更できます。

Formant (「Solo」モードのみ)

フォルマントシフトの量を指定します。

マーカー

さまざまなマーカーを使用して、サンプル内の重要な位置を指定できます。

Sample Start

サンプルが再生を開始する位置を設定します。このマーカーより前にあるオーディオは無視されます。

Sample End

サンプルが再生を停止する位置を設定します。このマーカーよりあとにあるオーディオは無視されます。

Loop Start

ループの開始位置を設定します。

Loop End

ループの終了位置を設定します。

Velocity Start Range

サンプルのアタック部分を設定します。ベロシティーからのサンプル開始位置のモジュレーションに使用できます。

フェードの作成



- フェードを作成するには、「**Sample**」タブの波形ディスプレイでフェードハンドルをドラッグするか、「**Slice**」タブでフェードインとフェードアウトの長さを指定します (オーディオからスライスを作成済みの場合)。
- カーブ特性を調節するには、ディスプレイでフェードラインを上または下にドラッグします。フェードカーブをリセットしてリニアに戻すには、[Ctrl]/[Command] を押したままフェードラインをクリックします。

補足

フェードはサンプルの再生に直接影響します。フェードはアンプリファイアーエンベロープに含まれません。

ズーム

- 時間軸およびレベル軸でズームインまたはズームアウトするには、水平および垂直ズームスライダーを使用します。

  垂直ズームスライダー

- 水平ズームスライダーの右にある 3 つのボタンを使用すると、開始位置、終了位置、または全範囲にズームできます。

  これらのオプションは、作業の状況に応じて、サンプル、選択内容、またはループを参照します。繰り返しクリックすると、ズームレベルが上がります。

- ズーム全体と前のズーム設定とを切り替えるには、水平ズームスライダーの右にある「**A**」ボタンをクリックします。
- ロケーターの位置でズームインまたはズームアウトするには、[G] および [H] を押します。
- ルーラーをクリックしてドラッグすると、クリックした位置でズームインまたはズームアウトできます。
- コンテキストメニューの「**Zoom**」サブメニューのオプションを使用します。

表示範囲

あるサンプルから別のサンプルに変更する場合、波形ディスプレイに表示する新しいサンプルの範囲を指定できます。

このオプションは、波形ディスプレイのコンテキストメニューの「**View Range**」サブメニューにあります。

Auto

前のサンプルの表示範囲に従います。

Last

各サンプルはそれぞれ表示範囲を記録しています。サンプルを再び選択すると、そのサンプルの表示範囲が復元されます。

Full

サンプル全体が表示されます。

Sample

サンプルの開始マーカーと終了マーカーの間の範囲が表示されます。

Sample Start

サンプルの開始マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Sample Start Range

サンプルの開始範囲マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Sample End

サンプルの終了マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Loop

ループ全体が表示されます。

Loop Start

ループの開始マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

Loop End

ループの終了マーカーが現時点の拡大率で表示されます。

サンプルの試聴

ツールバーの「Play Sample」アイコンを使用してサンプルを再生できます。

以下の事項が当てはまります。

- 選択範囲を設定していない場合、サンプル全体が再生されます。
- 選択範囲を設定している場合、その範囲が再生されます。
- 「Edit Loop」アイコンをオンにしている場合、試聴機能を無効にするまで再生が繰り返されます。

範囲の選択

手順

1. 範囲を選択するには、「Range Selection」ツールを選択して、クリックしたままドラッグします。
   - 「Snap to Zero Crossing」がオンになっている場合、選択範囲の開始位置と終了位置は常にゼロクロスポイントに配置されます。
2. 選択範囲のサイズを変更するには、右または左の枠をドラッグするか、[Shift] を押しながら選択範囲を開始 / 終了したい位置をクリックします。
3. 選択範囲を動かすには、その選択範囲内をクリックしてドラッグします。

選択範囲からサンプルの開始位置と終了位置を設定する

- 範囲を選択し、サンプルエディターで右クリックします。「Selection」サブメニューを開き、「Set Sample Start/End to Selection」を選択します。

選択範囲からループの開始位置と終了位置を設定する

- 範囲を選択し、「**サンプル**」エディターで右クリックします。
  「**Selection**」サブメニューを開き、「**Set Loop to Selection**」を選択します。

サンプルの一部を別のパッドに割り当てる

- 範囲を選択し、その選択範囲内をクリックして、新しいパッドにドラッグします。

  これによって、サンプルの選択部分のみがパッドに割り当てられます。

  補足

  新しいパッドに割り当てられたサンプルの部分は元のサンプルを参照し続けるため、ディスクに新しいサンプルが作成されるわけではありません。

サンプルのノーマライズ

「**ノーマライズ**」機能では、サンプルの最も高いピークレベルが検出され、あらかじめ定義されたレベルに達するまでゲインが調節されます。

手順

1. ツールバーの「**Normalize Level**」フィールドで、サンプルをノーマライズするレベルを指定します。
2. ツールバーの「**Normalize Sample**」ボタン をクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューの「**Sample**」サブメニューから「**Normalize Sample**」を選択します。

結果

サンプルの「**Gain**」パラメーターが、あらかじめ定義された「**Normalize Level**」の値に合うように調整されます。「**サンプル**」エディターの波形の振幅が、それに応じて変化します。

補足

サンプルのゲインを調節すると、「**サンプル**」エディターの波形の振幅が変化します。これを、波形の垂直方向のズームの調節と間違える場合があります。わかりやすくするために、垂直ズームを最小にしてからゲインを調節してください。

元のレベルでサンプルを再生するには、「**Gain**」パラメーターを「0.0dB」に設定します。

サンプルのトリミング

「**サンプル**」エディターでは、開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲、または選択範囲にサンプルをトリミングできます。

- 開始マーカーと終了マーカーで設定した範囲にサンプルをトリミングするには、マーカーを調節して、ツールバーの「**Trim**」ボタンをクリックします。
- 選択範囲にサンプルをトリミングするには、範囲を選択して、ツールバーの「**Trim**」ボタンをクリックします。

補足

トリミング機能は、「**サンプル**」エディターのコンテキストメニューからも使用できます。

いずれのトリミング操作も元に戻せます。

- トリミング操作を元に戻すには、ツールバーの「**Revert to Full Sample**」ボタンをクリックし、サンプルを右クリックして、コンテキストメニューから「**Revert to Full Sample**」を選択します。

  補足

  トリミング機能を元に戻したあとは、開始 / 終了マーカーを元の位置に設定する必要があります。そうしないと、トリミングされていた部分は再生に含まれません。

「Slice」タブ

「**Slice**」タブでは、オーディオループをスライスしてインストゥルメントパッドに自動的に割り当てできます。この処理中に MIDI トラックが作成され、最初の空のパターンパッドにリンクされます。

ループをスライスしたあとで、パターンパッドでループ全体を再生したり、インストゥルメントパッドで個々のスライスをトリガーしたりできます。

ツールバー

ツールバーには、「**Sample**」タブでも使用できるいくつかのツールが含まれています。また、以下のツールを使用できます。

Play Slice

このボタンをオンにすると、スライスをクリックして再生できます。

Lock Slices

このボタンをオンにすると、スライスマーカーが移動することを防げます。ロックしたスライスは赤いマーカーで表示されます。

Zoom to Previous/Next Slice

このボタンをクリックすると、次 / 前のスライスにジャンプします。

BPM

ループのテンポを、サンプルファイルから読み取るか、またはサンプルの長さから計算して表示します。

この値は手動で調節できます。

Bars/Beats

自動テンポ検出で見つかったサンプルの長さが小節と拍単位で表示されます。この値は手動で調節でき、グリッドとテンポに影響します。

パラメーターセクション

Create/Remove Slices

このボタンをクリックすると、選択したループのスライスが作成されます。スライスが存在している場合にこのボタンをクリックすると、スライスが削除されます。

Mode（スライス検出モード）

スライス検出モードを使用すると、スライスマーカーがサンプル波形に自動的に設定されます。以下のスライス検出モードを使用できます。

- 「Transient」モードでは、トランジェント（音量が変化するタイミング）がスライスマーカーとして設定されるのに必要な最小ピークレベルを指定できます。
- 「Grid」モードでは、ビートグリッドに従ってスライスマーカーが設定されます。

  「Transient」モードと「Grid」モードを組み合わせることで、両方の条件に一致するスライスを検出できます。
- 「Manual」モードでは、自動スライス検出は実行されません。かわりに、[Alt]/[Option] を押しながら波形をクリックすることで、スライスを手動で追加および削除できます。

Threshold

トランジェントが新しいスライスの始まりとして検出されるために必要な、トランジェントの最小レベルを設定します。

Min Length

スライスの最小の長さを設定します。この設定を使用して、不要な短いスライスが作成されないようにします。

Grid Catch

「Transient+Grid」モードでは、このコントロールを使用して、トランジェントマーカーがどの程度グリッドに近い位置になければならないか指定できます。

Fade In/Out

ループの全スライスのフェードインとフェードアウトの長さを設定します。

MIDI エクスポートフィールド

MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグすることで、MIDI フレーズをエクスポートできます。

ループのスライス

前提

ループをスライスする場合、空のキットを使用することをおすすめします。

補足

スライスの最大数は 128 です。そのため、空のパッドを十分確保できるように、低いノートに割り当てたパッドから始めることをおすすめします。

手順

1. 作業を始めるインストゥルメントパッドにオーディオループをドロップします。
2. 「**Slice**」タブを開き、「**Create Slices**」をクリックします。

   スライスの数が、使用できるパッドの数を超えた場合、一部のスライスはインストゥルメントパッドに割り当てできません。そのようなスライスは波形ディスプレイで赤色で表示されます。その場合、ループは、割り当てられたスライスの長さ分だけ再生されます。
3. 「**Slice**」タブのパラメーターを調節して、最適なスライスセットを作成します。

   スライス数が増減するような変更を行なった場合、パッドにスライスが作成されるか、パッドからスライスが削除されます。

ドラムサウンドの自動分類

「**Slice**」ページには、スライスされたドラムループを分析する高度な「**Classify Slices**」機能があります。この機能では、スライスが分析され、5 つの基本クラス (キック、スネア、ハイハット、タム、パーカッション) のいずれかに自動的に分類されます。

各スライスは、最も近いと判定されたクラスに分類されます。たとえば、複数のハイハットが付いたキックドラムは、「キック」クラスに分類されます。波形ディスプレイの下部の分類セクションに、クラスの名前とあらかじめ定義された色が表示されます。クラスの独自のデフォルト色を定義することもできます。スライスを分類するとすぐに、クラスの色と名前がインストゥルメントパッドに表示されます。これによって、スライスしたループの視覚的な操作性が上がります。

補足

分析が困難なスライスがあります。たとえば、クラッシュシンバルが付いたキックドラムがスネアドラムと認識されたり、胴が非常に深いタムがキックドラムと認識されたりする場合があります。これらのスライスは、手動でクラスに分類できます。

手順

1. キットを開き、インストゥルメントパッドにドラムループをロードします。
2. 「**Slice**」ページで、「**Create Slices**」をクリックします。
3. 「**Threshold**」および「**Min Length**」パラメーターを調節します。
4. 「**Classify Slices**」をオンにします。

結果

スライスが分析され、5 つのクラスのいずれかに自動的に分類されます。それに応じて、インストゥルメントパッドの色と名前が変わります。

補足

スライスが短すぎると、スライスが正しく認識されず、クラスに分類されない可能性があります。この場合、スライスの色と名前は変わりません。これらのスライスは、手動でクラスに分類できます。

補足

クラップとサイドスティックは、スネアクラスとして認識されます。シンバル、シェーカー、およびタンバリンはハイハットクラスに分類されます。

スライスの手動分類

スライスが短すぎて自動分類が行なわれなかったり、スライスが間違って分類された場合、スライスのクラスを手動で設定できます。

- スライスのクラスを手動で設定するには、クラスを変更するスライスの分類セクションをクリックし、メニューから正しいクラスを選択します。
- 変更を削除するには、分類セクションを右クリックして、「**Reset Classes**」を選択します。

同じクラスの全スライスパッドの選択

同じドラムクラスのスライスを含むパッドをすべて選択できます。これは、あるドラムクラスのすべてのスライスに同じ編集を適用する場合に役立ちます。

前提

スライスしたループに「Classify」機能を実行します。

この機能は、パッドのコンテキストメニューと、分類セクションのスライスクラスのコンテキストメニューから使用できます。

- パッドセクションのパッドを右クリックし、コンテキストメニューから「Select Pads of Same Class」を選択します。
- 「Slice」タブで、正しいドラムクラスに分類されたスライスの分類セクションを右クリックし、コンテキストメニューから「Select Pads of Same Class」を選択します。

結果

現在のスライスしたループのうち、同じクラスのスライスを含むすべてのパッドが選択されます。他のループのスライスを含むパッドは選択されません。

スライスとドラムクラスが同じスライスの置き換え

「**パターン**」エディターで、同じドラムクラスのスライスに属するすべてのノートを、そのドラムクラスの特定のキーに設定できます。この方法を使用すると、あるドラムクラスのすべてのノートが、同じスライスと一緒に再生されます。いくつかのキックスライスをハイハットと組み合わせて再生し、他のキックスライスを単独で再生する場合、そのキッククラスのすべてのノートを、単独で再生するスライスに設定できます。これによって、より一貫性のあるサウンドになります。

手順

1. スライスしたドラムループをロードします。
2. スライスを分類します。
3. 「**パターン**」エディターを開き、同じドラムクラスのすべてのノートイベントの再生に使用するスライスを右クリックし、「Set Notes of Same Class to [key]」を選択します。

結果

同じクラスの、他のスライスのノートが、選択したスライスのキーに設定されます。

ドラムクラスの色の設定

- クラスの色を変更するには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Set Class Color**」サブメニューから新しい色を選択します。同じクラスに属するすべてのスライスが、この色に変わります。
- クラスのデフォルト色に戻すには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Apply Default Class Colors**」を選択します。
- クラスの色をデフォルトとして保存するには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Save Class Colors as Default**」を選択します。これ以降、このクラスにはこの色設定が使用されます。
- 色設定を初期設定にリセットするには、スライスの分類セクションを右クリックし、「**Reset Class Colors to Factory**」を選択します。

スライスの追加と削除

- スライスマーカーを追加するには、[Alt]/[Option] を押しながらエディター内をクリックします。
- スライスマーカーを削除するには、[Alt]/[Option] を押しながらマーカーをクリックします。

補足

作成できるスライスの数は、空のインストゥルメントパッドの数以下に制限されています。

パターンの編集

パターンパッドの「**EDIT**」ページでは、MIDI パターンの設定を行なえます。

- 「**EDIT**」ページを開くには、プラグインパネルの右上セクションにある「**EDIT**」ボタンをクリックします。



「**EDIT**」ページには、「**Agent**」、「**Overview**」、および「**Pattern**」タブがあります。

Beat Agent のパターン編集機能の詳細については、「パッドの使用」の章を参照してください。

関連リンク

630 ページの「パッドの使用」

ミキシング

各エージェントには、エージェント固有のオプションおよび設定が含まれる、専用の「**Agent**」ミキサーがあります。

「**AUX**」ミキサー、「**Kit**」ミキサー、および「**Master**」ミキサーはすべてのエージェントで使用できます。これらの各ミキサーは、個別の章で説明しています。

関連リンク

730 ページの「ミキシングとエフェクトの使用」

Agent ミキサー

Beat Agent の「**Agent**」ミキサーには、16 個のバスがあります。個々のサンプルの出力をこれらのバスのいずれかに割り当てできます。デフォルトでは、「**Agent**」ミキサーバスの出力は「**Kit**」ミキサーにルーティングされますが、AUX FX 1 ～ 4 のプラグイン出力のいずれかにバスを割り当てることもできます。



「**Agent**」ミキサーの右上角に、「**Mute**」および「**Solo**」のグローバルボタンがあります。

- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Mute**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Mute**」ボタンをクリックします。
- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Solo**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Solo**」ボタンをクリックします。

各バスには、上部の番号のボタンからアクセスできます。

- 「**1**」、「**2**」、「**3**」、または「**4**」ボタンをクリックすると、それぞれ 1 ～ 4、5 ～ 8、9 ～ 12、および 13 ～ 16 のバスが表示されます。
- 「**Agent**」ミキサーバスにサンプルを割り当てるには、「**INSTRUMENT**」ページの「**EDIT**」ページを開きます。次に「**Main**」タブを開き、編集するパッドを選択して、「**Output**」ポップアップメニューからバスを選択します。

パラメーター

Level

レベルフェーダーでバスのボリュームを調節できます。

Pan

ステレオでのバスの定位を設定します。

Mute

バスをミュートします。

メーター

ミキサーチャンネルのメーターには、バスの出力レベルが表示されます。

ピークレベルメーター

バスの最高レベルを dB で示します。ピークレベルメーターをリセットするには、値フィールドをクリックします。

インサートエフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にある 4 つのスロットを使用して、バスにインサートエフェクトを追加できます。

センド 1 ～ 4

スライダーを使用して、対応する AUX バスにチャンネル信号を送ります。

バス名

チャンネルストリップの下部には、バスの名前が表示されます。

- バス名を変更するには、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します。

ファイルのインポートとエクスポート

MPC ファイルと GAK ファイルのインポート

Groove Agent ONE で作成した AKAI MPC 500/MPC 1000 ファイルと GAK ファイルを、Groove Agent にインポートできます。

ファイルをインポートする方法は以下のとおりです。

- Windows エクスプローラー /Mac OS Finder からキットのスロットセクションのスロットまたはキットラックのキット名に、ファイルをドラッグします。
- キットのコンテキストメニューで「**Import**」を選択し、ダイアログでファイルを選択して、「**OK**」をクリックします。

補足

GAK ファイルをインポートする場合、含まれているファイルの保存先フォルダーを指定するよう求められます。

REX ファイルとスライスしたループのインポート

Cubase/Nuendo から Groove Agent に、REX ファイルとスライスしたオーディオパートをインポートできます。

- REX ファイルまたはスライスしたオーディオパートを Groove Agent にインポートするには、空のパッドにドロップします。

  スライスは自動的に各パッドに割り当てられ、MIDI フレーズが作成されて最初の空のパターンパッドに割り当てられます。

ファイルがインポートされたら、インストゥルメントパッドでスライスをトリガーしたり、パターンパッドをトリガーしてループ全体を再生したりできるようになります。

インポートした REX ファイルとスライスしたオーディオパートは、Groove Agent でスライスされたオーディオループと同じように扱われます。

スライスされたループに含まれるパッドには、ループアイコンが表示されます。最初のスライスが含まれるパッドには、大きいループアイコンが表示されます。

補足

使用できるパッド数が、すべてのスライスをパッドに割り当てるのには不足している場合、追加できなかったスライスはスライス編集ページで赤色で表示されます。必要なパッドを解放するために、パッドをドラッグ＆ドロップして移動させることができます。十分な数のパッドが使用できるようになると、割り当てできなかったスライスがすぐに自動的に追加されます。

補足

REX ファイルをインポートすると、スライスエディターの「**Mode**」が自動的に「**Manual**」に設定され、REX ファイルに設定されているスライスマーカーが保持されます。ただし、REX ファイルに保存されたスライスが適切なオーディオループとは限らないということに注意してください。

キットにサンプルを含めてエクスポート

Groove Agent キットは、リンクしたサンプルと一緒にエクスポートできます。

手順

1. キットバーでキットを右クリックして、コンテキストメニューから「**Export Kit with Samples**」を選択します。
2. ダイアログで、ファイルの名前と場所を指定します。

結果

サンプルが含まれるフォルダーを含めてキットファイルが作成されます。

補足

保護された初期プリセットに含まれるサンプルはエクスポートできません。

所在不明のサンプルの検索

ロードしたプログラムで使用するサンプルが見つからないことがあります。これは、参照するサンプルが別のドライブに保存されている場合、ドライブ名が変更された場合、プログラムを別のコンピューターシステムで作成していた場合などに起こります。

サンプルが見つからない場合、「**Find Missing Sample**」ダイアログが開き、所在不明のすべてのサンプルとその形式、サイズ、および作成日といった追加情報が表示されます。このリストには、同じサブフォルダーに保存されているすべてのサンプルが表示されます。

検索場所の入力

「**Find Missing Sample**」ダイアログで、所在不明のサンプルのリストの下に、所在不明のサンプルの検索場所を入力できます。

補足

結果が表示される前にすべてのサブディレクトリーが検索されるため、ドライブ全体を指定すると検索に時間がかかります。

検索の開始

検索場所を指定したら「**Start Search**」ボタンをクリックして検索処理を開始します。

それぞれの所在不明サンプルに対して検索結果が 1 つのみの場合は、プログラム内のサンプルパスが自動的に修正され、「**Missing Files**」リストからサンプルが消えます。すべてのサンプルが見つかるとダイアログが閉じます。

複数の結果

同じ名前のサンプルファイルが複数の場所で見つかった場合、「**Missing File**」リストの下に「**Found File**」リストが追加で表示されます。このリストには、使用可能なサンプルとそのファイルの場所が表示されます。

- 所在不明の状態を解消するためにサンプルまたはフォルダー全体を選択するには、「**Found Files**」リストで該当のサンプルまたはフォルダーをダブルクリックします。

  この方法によって所在が確認された各サンプルまたはフォルダーは「**Missing File**」リストから消えます。

すべてのサンプルの所在が確認されるとダイアログが閉じます。

お気に入りパス

今後も使用する可能性のあるパスは、検索場所リストに追加できます。次にこのダイアログが開いたときに、事前に設定した 1 つまたは複数のパスを選択して検索場所のパスを指定できます。

- パスを追加するには「+」記号をクリックします。

検索オプション

デフォルトでは、Groove Agent はファイル名だけでなく、時間、サイズ、形式情報についても一致するサンプルを検索します。これらすべての情報が一致する場合のみ、サンプルが「見つかった」と見なされます。ただし、「**Ignore File Time and Size**」および「**Ignore Audio Format**」オプションをオンにすることで、これらの情報を検索条件から除外できます。

Acoustic Agent

Acoustic Agent は次世代のバーチャルアコースティックドラマーであり、最上級のドラムサウンドだけでなく、曲と完璧にマッチした伴奏を行なえる統合プレーヤーも提供します。

Acoustic Agent は傑出した 3 つのドラムキットを含み、ブルース、パンク、ヒップホップ、インディーズロックなどのさまざまなジャンルに合った 50 以上の異なるグルーヴを作り出すスタイルプレーヤーを備えた、現代音楽のあらゆるスタイルに最適なエージェントです。また、スタイルプレーヤーでのドラミングの強さや複雑さと、サウンドの両方を完全にコントロールできる「**Agent**」ミキサーが搭載されています。

サウンドの編集

インストゥルメントパッドの「**EDIT**」ページでは、キットのサウンドを設定します。



- 「**EDIT**」ページを開くには、プラグインパネルの右上セクションにある「**EDIT**」ボタンをクリックします。

- 特定のドラムインストゥルメントのパラメーターを表示するには、そのパラメーターをクリックします。「**EDIT**」ページの右上角にある「**Mute Instrument Trigger on Editor**」ボタンがオフの場合、クリックするとそのインストゥルメントを試聴できます。
- ドラムインストゥルメントがトリガーされると、そのインストゥルメントが黒くなります。

24 ビットと 16 ビットのサンプルバージョンについて

Acoustic Agent および Percussion Agent のすべてのキットには、16 ビットと 24ビットの専用サンプルが収録されています。24ビットバージョンは高音質ですが、ロードに時間がかかり、RAM 使用率が高くなります。16ビットバージョンは音質が低くなるかわりに、ロード時間が短くなり、RAM 使用率が下がります。

「**OPTIONS**」ページの「**Load Preference**」で、どちらのサンプルがデフォルトでロードされるかを設定できます。

「**Load Preference**」の設定を変更してプリセットを再ロードせずに、16 ビットと 24 ビットを切り替えることもできます。これは、「**EDIT**」ページで行ないます。



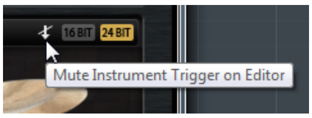
- インストゥルメントページの右上角にある「**16 BIT**」または「**24 BIT**」ボタンをクリックします。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。「**16 BIT**」および「**24 BIT**」ボタンは、エージェントでこの機能がサポートされている場合にのみ使用できます。

インストゥルメントの試聴

「**EDIT**」ページで、インストゥルメントのクリック時にそのインストゥルメントの選択と試聴を行なうか、または選択とサウンドパラメーターの表示だけを行なうかを指定できます。



- インストゥルメントのクリック時に試聴するには、「**EDIT**」ページの右上角にある「**Mute Instrument Trigger on Editor**」ボタンをオフにします。

  複数のアーティキュレーションを持つインストゥルメントでは、標準のアーティキュレーションが再生されます。たとえば、スネアにはオープン、オープンリムショット、またはサイドスティックの演奏方法があります。試聴では、オープンアーティキュレーションが使用されます。他のアーティキュレーションをトリガーするには、インストゥルメントパッドを使用します。

- インストゥルメントのクリック時に、選択と設定の表示のみを行なうには、「**Mute Instrument Trigger on Editor**」をオンにします。

サウンドパラメーター

右側のイメージ内のインストゥルメントを選択すると、パネルの下部にサウンドパラメーターが表示されます。

各インストゥルメントには、独自のパラメーターセットが備わっています。

キックドラム

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

BLEED

スネア下部マイクへのキックドラムのブリード量を調節します。

TUNE

ピッチを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

KICK A/B

Acoustic Agent の各キットでは、2 種類のキックドラムから選択できます。ボタンをクリックして、キック A とキック B を切り替えます。

スネアドラム

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

MASTER BLEED

スネア下部マイクへのキックとタムのブリード量を調節します。このコントロールは、キックとタムのスネア下部サンプルを減衰させて、マスターコントロールの役割を果たします。

TUNE

ピッチを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

SNARE A/B

Acoustic Agent の各キットでは、2 種類のスネアドラムから選択できます。ボタンをクリックして、スネア A と B を切り替えます。

タム

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

BLEED

スネア下部マイクへのタムのブリード量を調節します。

TUNE

ピッチを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

カウベル

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

TUNE

ピッチを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

タンバリン

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

クラップ

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

SINGLE/SMALL/LARGE

D#1 キーでトリガーされるハンドクラップを、1 人、少人数のグループ、または大人数のグループのハンドクラップから選択できます。

シンバル

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

CHOKE（オン / オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「**CHOKE**」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- 「**Note-off**」: シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを離します。
- 「**Aftertouch**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。
- 「**Poly Pressure**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

ライドシンバル

ライドシンバルは、ベルをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いたり、またはクラッシュ音を出すためにシンバルのエッジを叩いて演奏します。

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

BOW

D#2 でトリガーされる「**ボウ**」アーティキュレーションのレベルを調節します。

BELL

F2 でトリガーされる「**ベル**」アーティキュレーションのレベルを調節します。

EDGE

B2 でトリガーされる「**エッジ**」アーティキュレーションのレベルを調節します。

ハイハット



ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

OVERHEAD

オーバーヘッドマイクのレベルを調節します。

SHANK、TIP、FOOT

ハイハットは、エッジをスティックのショルダーで叩いたり、ボウをスティックのチップで叩いて演奏します。ハイハットを閉じると、チック音が鳴ります。これらの各アーティキュレーションのレベルを調節できます。

- 「**SHANK**」では、F#0 および A#0 でトリガーされる、シャンクアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**TIP**」では、F#1 および A#1 でトリガーされる、チップアーティキュレーションのレベルを調節します。
- 「**FOOT**」では、G#0/G#1 (Foot) および A0/A-1 (Pedal) でトリガーされる、フットおよびペダルアーティキュレーションのレベルを調節します。

HIHAT MIN/MAX

これらのコントロールでは、ハイハットの開閉状態の最大と最小を調節します。つまり、対応するハイハットコントローラーでどこまでハイハットを開いたり閉じたりできるかを指定します。

CTRL FILTER MW/FOOT

A#1 でのクローズハイハット、および A#0 でのシャンクハイハットの開閉状態は、MIDI コントローラー #1（モジュレーションホイール) または MIDI コントローラー #4（フットコントローラー) でコントロールできます。これらのボタンを使用して、コントローラー #1 または #4 のすべての入力 MIDI データをフィルタリングします。

たとえば、「**MW**」をオンにすると、MIDI キーボードから受信した MIDI コントローラー #1 の入力データがすべて排除されます。

パターンの編集

パターンパッドの「**EDIT**」ページでは、MIDI パターンの設定を行なえます。



「Agent」タブ

「**Agent**」タブには、「**PAD**」、「**PATTERN**」、および「**PERFORMANCE**」セクションがあります。

共通のパッドおよびパターン機能の詳細については、「パッドの使用」の章を参照してください。これらの機能はエージェント固有です。詳細については、後述の項を参照してください。

関連リンク

630 ページの「パッドの使用」

「PATTERN」セクション



Use Style

スタイルプレーヤーをオンにします。

MIDI エクスポートフィールド

スタイルプレーヤーがオンの場合、以下の事項が当てはまります。

- パターンをエクスポートするには、「**PERFORMANCE**」セクションのダイヤルを、エクスポートする MIDI パターンに設定し、再生パラメーターを調節します。そのあと、「**MIDI エクスポート**」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグします。MIDI エクスポートフィールドは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

  メインパターンは、4 小節分の長さでエクスポートされます。イントロ、エンディング、およびフィルの長さは変わります。

  「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Intensity**」、「**Quantize**」、「**Crash Mode**」、「**Hihat Mode**」、および「**Ride Mode**」の設定が影響します。「**Auto Complexity**」や「**Auto Fill**」など、自動再生を変化させるパラメーターの影響は受けません。

スタイルプレーヤーの使用

「**Use Style**」ボタンをオンにして、ポップアップメニューからスタイルを選択した場合、スタイルプレーヤーがオンになります。「PERFORMANCE」セクションにある大型のダイヤルを使用して、イントロ、フィル、およびエンディングをパターンパッドに割り当てできます。

- これを行なうには、パターンパッドをオンにして、使用するイントロ、フィル、またはエンディングにダイヤルを設定します。

  パターンパッドは、トリガーするたびに、選択されたパートを再生します。

4 つのイントロ、8 つのフィル、および 4 つのエンディングから選択できます。

補足

- イントロとエンディングは、「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Auto Complexity**」、「**Auto Fill**」、および「**Crash Mode**」パラメーターの影響を受けません。
- フィルは、「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Auto Complexity**」、および「**Auto Fill**」パラメーターの影響を受けません。

スタイルの削除

- 選択したスタイルを削除するには、「**Style Library**」ポップアップメニューを右クリックし、「**Clear**」を選択します。

イントロ、メインパターン、フィル、またはエンディングから MIDI パターンへの変換

スタイルの選択パートは MIDI パターンに変換できます。これによって、たとえば、「**パターン**」エディターでこのパートを編集できるようになります。

変換では「**Intensity**」、「**Quantize**」、「**Swing**」、「**および Crash Filter**」などのスタイルの再生パラメーターの設定が反映され、これらのパラメーターは MIDI パターンの MIDI イベントに変換されます。スタイルのメインパターンを変換した場合、変換後の MIDI パターンには「**Complexity**」の設定も反映されます。

補足

「**Auto Complexity**」および「**Auto Fill**」の設定は反映されません。

スタイルの変換は、「**Agent**」タブまたは「**Overview**」タブで行なえます。

- 「**Agent**」タブでは、スタイルを選択し、変換したいメインパターン、イントロ、フィル、またはエンディングを選択します。再生パラメーターを設定し、「**Use Style**」ボタンと「**Use MIDI File**」ボタンの間にある「**Convert Style to MIDI Pattern**」ボタンをクリックします。



- 「**Overview**」タブでは、スタイルが含まれるセルを右クリックし、コンテキストメニューから「**Convert Style to MIDI Pattern**」を選択します。

補足

スタイルのパートを MIDI パターンに変換したら、そのスタイルプレーヤーは使用できなくなります。

「PERFORMANCE」セクション（スタイルプレーヤー）



パターンダイヤル

スタイルプレーヤーでメインパターン、フィル、エンディング、またはイントロを再生するかを指定できます。選択したスタイルのパートに応じて、複数のバリエーションから選択できます。たとえば、フィルは 8 種類から選択できます。

Complexity

ドラムパターンの複雑さを変更できます。複雑さを上げると、ノートを追加したり、ハイハットからライド、スネアからタムに変更したりできます。これによって、パターンの再生に自由度が生まれます。複雑さは、以下の方法で設定できます。

- ディスプレイ下部の「**Complexity**」ハンドルを左右に動かします。右にドラッグすると複雑さが上がり、左に動かすと下がります。
- ディスプレイ内の「**Complexity/Intensity**」コントロールをクリックして、左右に動かします。

  このコントロールを x 軸と y 軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの上にある「Complexity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

補足

「**Complexity**」パラメーターは、メインパターンとハーフタイムパターンのみに使用でき、イントロ、フィル、およびエンディングには使用できません。

Intensity

強さは、スタイルプレーヤーの x/y コントロールの y 軸でコントロールします。「**Intensity**」パラメーターは、すべてのパターンでサポートされています。y 軸のいちばん上に設定すると、パターンは元のベロシティーで再生されます。強さを下げることは、ベロシティーを下げることと同じです。強さは以下の方法で設定できます。

- ディスプレイの右にある「**Intensity**」ハンドルを上下に動かします。
- ディスプレイ内の「**Complexity/Intensity**」コントロールをクリックして、上下に動かします。

  このコントロールを x 軸と y 軸の両方に動かすと、複雑さと強さを同時に変更できます。
- ディスプレイの下にある「Intensity」値フィールド内をダブルクリックして、新しい値を入力します。

Half Time On/Off

メインパターンの再生に、ハーフタイムリズムフィールをオンにします。これは、テンポを半分にするのではなく、標準のリズムを 2 小節分延ばすことで実現します。このパラメーターは、ハーフタイムパターンが含まれないスタイルには使用できません。

補足

このパラメーターはメインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルではハーフタイム再生はサポートされていません。

Auto Complexity

「**Complexity**」の設定をランダムに変化させ、スタイルの再生にダイナミックさを加えます。

「**Auto Complexity**」パラメーターを設定するには、「**Auto Complexity**」ボタンをクリックし、メニューからオプションを選択します。

- 「**1/1 Bar**」– 1 小節ごとに複雑さがランダムに変化します。
- 「**1/2 Bar**」– 1/2 小節ごとに複雑さがランダムに変化します。
- 「**1**」– 1 小節の 1 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「**1+3**」– 1 小節の 1 拍めと 3 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「**2+4**」– 1 小節の 2 拍めと 4 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「**1+4**」– 1 小節の 1 拍めと 4 拍めに複雑さが上がります。残りの拍の複雑さは、それ以下になります。
- 「**Auto Complexity**」をオフにするには、「**Off**」を選択します。

「**Auto Complexity**」をオンにすると、「Complexity/Intensity」ディスプレイのドットで、現在再生されている複雑さが示されます。

BREAK

スタイルプレーヤーのフィルは、小節全体にわたって入るとは限りません。たとえば、1 小節の最後の 2 拍のみにフィルが入る場合があります。

- 前のパターンをフィルの開始位置まで再生する場合、「**BREAK**」ボタンをオフにします。この場合、ギャップは生じません。

  フィルをトリガーしたときにパターンが再生されていない場合、パッドで使用されているスタイルのメインパターンは、フィルが開始されるまで再生されます。パッドの「**Complexity**」設定が反映されます。
- フィルの開始前に休符を入れたい場合は、「**BREAK**」ボタンをオンにします。

Auto Fill

「**Auto Fill**」機能を使用すると、指定した小節の間隔後に、メインパターンでフィルを再生できます。これは、Groove Agent とジャムセッションを行なう場合に便利です。たとえば、「**4**」に設定すると、4 小節ごとにフィルが入ります。毎回、フィルは 8 種類の中からランダムに選択されます。

「**Auto Fill**」をオンにすると、再生されているフィルの番号が黄色に点灯します。

補足

この設定は、メインパターンにのみ影響します。イントロ、エンディング、およびフィルは影響を受けません。これらは通常通り再生され、設定した間隔後もフィルに変わりません。

Quantize Amount

ライブ演奏から強いクオンタイズまで、パターンのタイミングを調節します。

- 0% に設定すると、パターンは元のタイミングで再生されます。
- 100% に設定すると、タイミングが強くクオンタイズされます。

補足

フラムとロールはこのパラメーターの影響を受けません。

Swing

偶数拍 (裏拍) のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Crash Mode

メインパターン、イントロ、フィル、およびエンディングでクラッシュシンバルを再生するかどうかを指定します。

- 「**ALWAYS**」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバル、およびフィル後の 1 拍めのクラッシュシンバルが再生されます。
- 「**FILL**」を選択した場合、フィルのすべてのクラッシュシンバルおよびフィル後の 1 拍めのクラッシュシンバルが再生されます。メインパターンのクラッシュシンバルは再生されません。
- 「**MAIN**」を選択した場合、メインパターンのクラッシュシンバルのみが再生されます。
- 「**OFF**」を選択した場合、すべてのクラッシュシンバルが再生されません。

Hihat Mode

パターンでハイハットのすべてのアーティキュレーションを再生するか、チップまたはシャンクアーティキュレーションのみを再生するかを指定します。

補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

Ride Mode

パターンで、ライドシンバルをベルアーティキュレーション付きで再生するかどうかを指定します。

補足

- この設定は、MIDI エクスポートフィールドをホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグしてパターンをエクスポートするときに反映されます。
- 外部の MIDI 入力はこの設定の影響を受けないため、すべてのアーティキュレーションを再生できます。

ミキシング

各エージェントには、エージェント固有のオプションおよび設定が含まれる、専用の「**Agent**」ミキサーがあります。

「**AUX**」ミキサー、「**Kit**」ミキサー、および「**Master**」ミキサーはすべてのエージェントで使用できます。これらの各ミキサーは、個別の章で説明しています。

関連リンク

730 ページの「ミキシングとエフェクトの使用」

Agent ミキサー

「**Agent**」ミキサーでは、Acoustic Agent に収録されているキットのミキシングを行ないます。

Acoustic Agent のドラムキットは、複数のマイクを使用して録音されています。「**Agent**」ミキサーには、マイクごとのチャンネルストリップのほか、キック、スネア、ハイハット、タム、シンバル、およびパーカッション用の専用グループチャンネルが含まれています。

Agent ミキサーの概要

ミキサーの左側のセクションには、個々のドラムのすべての録音マイクに加えて、特定のドラムインストゥルメントのすべてのマイクチャンネルに一括で適用されるグループチャンネルが表示されます。



「**Agent**」ミキサーの右上角に、「**Mute**」および「**Solo**」のグローバルボタンがあります。

- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Mute**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Mute**」ボタンをクリックします。
- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Solo**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Solo**」ボタンをクリックします。

GROUPS

「**GROUPS**」タブを開いている場合、「**Agent**」ミキサーには、すべてのキックドラム、スネアドラム、ハイハット、タム、パーカッションインストゥルメント、およびシンバルごとに 1 つのチャンネルストリップが表示されます。

- 任意のグループのすべてのインストゥルメントを同時に設定するには、「**GROUPS**」タブを選択します。

クローズマイクチャンネル

「**KICK/SN/HH**」(キック、スネア、ハイハット)、「**TOMS**」、「**CYMBALS**」、または「**PERCUSSION**」タブを開いている場合、ミキサーには、選択したインストゥルメントのクローズマイクチャンネルに個別のチャンネルストリップが表示されます。

キックとスネアドラムは、2 本のマイク (キックはメインとサブ、スネアは上部と下部) で録音されています。他のインストゥルメントは、1 本のみのクローズマイクで録音されています。

ルームマイクとオーバーヘッドマイク

「**Room/OH**」タブには、ルームマイクとオーバーヘッドマイクのチャンネルが含まれています。

キットミックスチャンネル

「**Kit Mix**」タブには、「**Kit Mix**」出力のチャンネルストリップが含まれています。

「**Kit Mix**」出力チャンネルには、「**Tube Saturator**」エフェクトを適用できます。

- 「**Tube Saturator**」エフェクトをオンにするには、エフェクトの「**On/Off**」ボタンをクリックします。
- エフェクトサウンドを変化させるには、「**DRIVE**」パラメーターを調節します。

チャンネルパラメーター

チャンネルには以下のパラメーターがあります。

Level

チャンネルのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

Mute

チャンネルをミュートします。

Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

Output

各チャンネルは、Groove Agent のメイン出力または個々の出力のいずれかにルーティングできます。

- 「**Output**」フィールドをクリックしてポップアップメニューを開き、出力を選択します。

AUX 1 ～ 4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

Width（ルームおよびオーバーヘッドチャンネルストリップのみ）

モノラルからステレオに変換するときの左右の幅を調節します。

Agent ミキサーのイコライザーおよびエフェクト

「**Agent**」ミキサーの下部セクションでは、チャンネルやグループのイコライザーおよびエフェクトを設定できます。



- グループ全体の設定を行なうには、「**GROUPS**」タブを開き、グループのチャンネルストリップのラベルをクリックします。
- 1 つのマイクチャンネルを設定するには、編集するインストゥルメントのタブを選択し、そのチャンネルのチャンネルストリップのラベルをクリックします。

チャンネルストリップを選択すると、ミキサーチャンネルの下のセクションに、そのチャンネルのインサートエフェクトが表示されます。エフェクトの順序は、タブをドラッグして変更できます。インサートエフェクトのパラメーターを表示するには、対応するタブを選択します。

- インサートエフェクトをオンにするには、対応する「**On/Off**」ボタンをクリックします。

各チャンネルには、Equalizer、Vintage Compressor、Tape Saturator、Envelope Shaper インサートエフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、同じ名前の内蔵エフェクトプラグインに対応しています。

関連リンク

741 ページの「Studio EQ」
762 ページの「VintageCompressor」
749 ページの「Tape Saturator」
770 ページの「Envelope Shaper」

ミキサープリセット

Acoustic Agent にはミキサープリセットを作成できます。これらのプリセットには、ロードしたキットの「**Agent**」ミキサー、「**AUX**」ミキサー、および「**Kit**」ミキサーのすべての設定が含まれます。

キットによって使用されるインストゥルメントおよびミキサーチャンネルの数が異なるため、ミキサープリセットは、対象のキットにしか適用できません。各キットには、独自のプリセットが用意されています。

ミキサープリセットの読み込み、保存、および削除用のボタンは、「**ROOM/OH**」タブの左にあります。

Percussion Agent

Percussion Agent は、パーカッションのインストゥルメント、グルーヴ、およびスタイルに特化しています。

Acoustic Agent の多くのグルーヴにパーフェクトな伴奏を加えるだけでなく、統合スタイルプレーヤーを使用して、数回のクリックで、独自のパーカッショントラックをゼロから作成できる最適な方法を提供します。ボンゴ、コンガ、シェイカー、タンバリンなどの 20 を超えるパーカッションインストゥルメントが、複数のマイクを使用して微細な音まで録音されています。Percussion Agent には、サウンドをフルコントロールできる専用の「**Agent**」ミキサーが用意されています。

サウンドの編集

インストゥルメントパッドの「**EDIT**」ページでは、キットのサウンドを設定します。



- 「**EDIT**」ページを開くには、プラグインパネルの右上セクションにある「**EDIT**」ボタンをクリックします。
- 特定のパーカッションインストゥルメントのパラメーターを表示するには、そのパラメーターをクリックします。
- パーカッションインストゥルメントがトリガーされると、そのインストゥルメントが黒くなります。

24 ビットと 16 ビットのサンプルバージョンについて

Acoustic Agent および Percussion Agent のすべてのキットには、16 ビットと 24ビットの専用サンプルが収録されています。24ビットバージョンは高音質ですが、ロードに時間がかかり、RAM 使用率が高くなります。16ビットバージョンは音質が低くなるかわりに、ロード時間が短くなり、RAM 使用率が下がります。

「**OPTIONS**」ページの「**Load Preference**」で、どちらのサンプルがデフォルトでロードされるかを設定できます。

「**Load Preference**」の設定を変更してプリセットを再ロードせずに、16 ビットと 24 ビットを切り替えることもできます。これは、「**EDIT**」ページで行ないます。



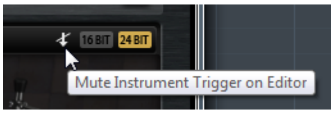
- インストゥルメントページの右上角にある「**16 BIT**」または「**24 BIT**」ボタンをクリックします。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。「**16 BIT**」および「**24 BIT**」ボタンは、エージェントでこの機能がサポートされている場合にのみ使用できます。

インストゥルメントの試聴

「**EDIT**」ページで、インストゥルメントのクリック時にそのインストゥルメントの選択と試聴を行なうか、または選択とサウンドパラメーターの表示だけを行なうかを指定できます。



- インストゥルメントのクリック時に試聴するには、「**EDIT**」ページの右上角にある「**Mute Instrument Trigger on Editor**」ボタンをオフにします。

  複数のアーティキュレーションを持つインストゥルメントでは、標準のアーティキュレーションが再生されます。たとえば、コンガにはベース、オープン、またはスラップの奏法があります。試聴では、オープンアーティキュレーションが使用されます。他のアーティキュレーションをトリガーするには、インストゥルメントパッドを使用します。

- インストゥルメントのクリック時に、選択と設定の表示のみを行なうには、「**Mute Instrument Trigger on Editor**」をオンにします。

サウンドパラメーター

右側のイメージ内のインストゥルメントを選択すると、パネルの下部にサウンドパラメーターが表示されます。

各インストゥルメントには、独自のパラメーターセットが備わっています。これらのパラメーターは、インストゥルメントで使用できるアーティキュレーションに個別に設定できます。

以下のサウンドパラメーターは、すべてのパーカッションインストゥルメントとそれらのアーティキュレーションで共通です (クラッシュシンバルは除く)。

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

TUNE

ピッチを調節します。

ATTACK

アンプリファイヤーエンベロープのアタックタイムを調節します。

HOLD

アンプリファイヤーエンベロープのホールドタイムを調節します。コントロールを右いっぱいに回すと、サンプル全体が再生されます。

DECAY

アンプリファイヤーエンベロープのディケイタイムを調節します。

クラッシュシンバル

クラッシュシンバルには、以下のパラメーターを使用できます。

ROOM

ルームマイクのレベルを調節します。

CHOKE (オン / オフ)

シンバルのチョークエフェクトは、シンバルを叩いたあと、手でシンバルを握って音を弱めることによって作り出します。「**CHOKE**」をオンにすると、ポリプレッシャー、アフタータッチ、またはノートオフイベントを使用して、シンバルをチョークできます。

チョークコントローラー

シンバルのチョークをトリガーする MIDI イベントを指定します。

- 「**Note-off**」: シンバルを再生するには、キーを押したままにします。シンバルをチョークするには、キーを離します。
- 「**Aftertouch**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいアフタータッチイベントを送ります。

- 「**Poly Pressure**」: シンバルを再生するには、対応するノートをトリガーします。シンバルをチョークするには、64 より大きいポリプレッシャーイベントを送ります。

パターンの編集

パターンパッドの「**EDIT**」ページでは、MIDI パターンの設定を行なえます。



「Agent」タブ

「**Agent**」タブには、「**PAD**」、「**PATTERN**」、および「**PERFORMANCE**」セクションがあります。

共通のパッドおよびパターン機能の詳細については、「パッドの使用」の章を参照してください。これらの機能はエージェント固有です。詳細については、後述の項を参照してください。

関連リンク

630 ページの「パッドの使用」

「PATTERN」セクション



Use Style

スタイルプレーヤーをオンにします。

MIDI エクスポートフィールド

MIDI パターンプレーヤーがオンの場合、以下の事項が当てはまります。

スタイルプレーヤーがオンの場合、以下の事項が当てはまります。

- パターンをエクスポートするには、「**PERFORMANCE**」セクションのダイヤルを、エクスポートする MIDI パターンに設定し、再生パラメーターを調節します。そのあと、「**MIDI エクスポート**」フィールドをクリックして、ホストアプリケーションの MIDI トラックにドラッグします。MIDI エクスポートフィールドは、MIDI ファイルがサポートされている他の場所やアプリケーションにドラッグすることもできます。

  メインパターンは、4 小節分の長さでエクスポートされます。イントロ、エンディング、およびフィルの長さは変わります。

  「**Halftime**」、「**Complexity**」、「**Intensity**」、「**Quantize**」、「**Crash Mode**」、「**Hihat Mode**」、および「**Ride Mode**」の設定が影響します。「**Auto Complexity**」や「**Auto Fill**」など、自動再生を変化させるパラメーターの影響は受けません。

スタイルプレーヤー

スタイルプレーヤーを使用すると、最大 8 つのインストゥルメントサブスタイルを組み合わせて再生できます。各サブスタイルでは、特定のパーカッションインストゥルメントで、典型的なリズムパターンが再生されます。

サブスタイルは、音楽スタイル別にフォルダー分けされています。複数のインストゥルメントサブスタイルを組み合わせて、完璧なパーカッションスタイルを作り出せます。

各サブスタイルには固有のパフォーマンスパラメーターセットがあり、より細かく再生方法を変更できます。たとえば、「**Complexity**」パラメーターでは、特定のサブスタイルに 5 つのバリエーションの中から選択できます。すべての設定が終わったら、インストゥルメントサブスタイルの組み合わせを、パーカッションパラメーターと一緒にパーカッションスタイルとして保存できます。

また、Acoustic Agent の特定のスタイルに付随したサブスタイルを使用できます。これらのサブスタイルのフォルダーには、対応する Acoustic Agent のスタイルの名前が接頭辞として付いています。

パーカッションスタイルの組み合わせ

「**Use Style**」ボタンをオンにしてポップアップメニューからスタイルを選択すると、スタイルプレーヤーがオンになり、最大 8 つのサブスタイルを組み合わせてパーカッションスタイルを作成できます。

- ポップアップメニューからサブスタイルを選択し、パフォーマンスパラメーターを調節します。

スタイルプレーヤーのコンテキストメニュー

- 「**Clear**」を選択すると、選択したスタイルが削除されます。
- 「**Show in Explorer/Finder**」を選択すると、Windows エクスプローラー/Mac OS Finder にユーザースタイルのプリセットフォルダーが開きます。

  このメニューはユーザースタイルにのみ使用可能です。初期プリセットには使用できません。

パーカッションスタイルのプリセット

Groove Agent には、パーカッションスタイルの多くの初期プリセットが用意されています。

「**Agent**」タブの右上角にあるプリセットコントロールから、独自のパーカッションスタイルを作成または管理することもできます。

補足

グローバルパラメーターの「**Quantize**」、「**Global Intensity**」、および「**Global Swing**」は、パーカッションスタイルと一緒には保存されません。

「PERFORMANCE」セクション（スタイルプレーヤー）



スタイルパラメーター

以下のパラメーターは、パーカッションスタイル全体の再生に影響を及ぼします。

Quantize

ライブ演奏から強いクオンタイズまで、パターンのタイミングを調節します。

- 0% に設定すると、パターンは元のタイミングで再生されます。
- 100% に設定すると、タイミングが強くクオンタイズされます。

補足

MIDI パターンのルーディメンツはこのパラメーターの影響を受けません。

Global Intensity

スタイルの強さ (ベロシティー) を下げます。

Global Swing

偶数拍 (裏拍) のノートのタイミングを移動して、パターンをスウィングさせます。負の値の場合、ノートは早めに発音されます。正の値の場合、ノートは遅れて発音されます。

Global Swing Grid

「Swing」を適用するためのグリッドを設定します。たとえば、パターン内のすべての 16 分音符のタイミングを移動するには、「1/16」に設定します。

サブスタイルパラメーター

以下のパラメーターはサブスタイルの再生にのみ影響を及ぼします。

Instrument On/Off

対応するインストゥルメントの再生を有効または無効にします。

インストゥルメントサブスタイルのコンテキストメニュー

- 「Clear」を選択すると、選択したサブスタイルが削除されます。
- 「Clear All Inactive」を選択すると、アクティブではないすべてのサブスタイルが削除されます。
- 「Clear All」を選択すると、すべてのサブスタイルが削除されます。

Complexity

5 つのバリエーションから選択できます。

- 複雑さが高くなるほど、リズムパターンの激しさが増します。

  これによって、たとえば、カウベルよりボンゴを激しく演奏できます。

Random Complexity

再生をランダムにします。サブスタイルの複雑さが、1 小節ごとにランダムに切り替わります。

Intensity

各サブスタイルの強さ (ベロシティー) を個別に下げます。

Tempo Scale

サブスタイルのテンポをハーフ (「1/2」)、ノーマル (「1x」)、およびダブル (「2x」) に設定できます。

Groove Offset

サブスタイルの再生を最大 8 番めのノートまでオフセットします。たとえば、オフセットを 2 に設定すると、2 番めの 4 分音符で再生が開始されます。

Swing

各サブスタイルのスウィング設定を個別に調節します。スウィンググリッドは「**Global Swing Grid**」パラメーターでグローバルに定義されます。

ミキシング

各エージェントには、エージェント固有のオプションおよび設定が含まれる、専用の「**Agent**」ミキサーがあります。

「**AUX**」ミキサー、「**Kit**」ミキサー、および「**Master**」ミキサーはすべてのエージェントで使用できます。これらの各ミキサーは、個別の章で説明しています。

関連リンク

730 ページの「ミキシングとエフェクトの使用」

Agent ミキサー

「**Agent**」ミキサーでは、Percussion Agent に収録されているキットのミキシングを行ないます。

「**Agent**」ミキサーには、パーカッションインストゥルメントとそれらのアーティキュレーションのチャンネルストリップが含まれています。

Agent ミキサーの概要

ミキサーの左側のセクションには、すべての録音済みインストゥルメントが「**A**」、「**B**」、「**C**」、および「**D**」タブでグループ化されて表示されます。ミキサー内のチャンネルの順序は、MIDI キーボードのインストゥルメントのマッピングに対応しています。



「**Agent**」ミキサーの右上角に、「**Mute**」および「**Solo**」のグローバルボタンがあります。

- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Mute**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Mute**」ボタンをクリックします。
- 「**Agent**」ミキサーのすべての「**Solo**」ボタンをリセットするには、グローバル「**Solo**」ボタンをクリックします。

ルームマイク

「**Room**」タブには、ルームマイクのチャンネルが含まれています。

キットミックスチャンネル

「**Kit Mix**」タブには、「**Kit Mix**」出力のチャンネルストリップが含まれています。

「**Kit Mix**」出力チャンネルには、「**Tube Saturator**」エフェクトを適用できます。

- 「**Tube Saturator**」エフェクトをオンにするには、エフェクトの「**On/Off**」ボタンをクリックします。
- エフェクトサウンドを変化させるには、「**DRIVE**」パラメーターを調節します。

チャンネルパラメーター

チャンネルには以下のパラメーターがあります。

Level

チャンネルのボリュームを調節します。

Pan

ステレオでのサウンドの定位を設定します。

Mute

チャンネルをミュートします。

Solo

チャンネルをソロにし、他のすべてのチャンネルをミュートします。複数のチャンネルを同時にソロにできます。

Peak Level

バスの最高レベルを示します。

- ピークレベルをリセットするには、テキストフィールドをクリックします。

Output

各チャンネルは、Groove Agent のメイン出力または個々の出力のいずれかにルーティングできます。

- 「**Output**」フィールドをクリックしてポップアップメニューを開き、出力を選択します。

AUX 1 ～ 4

これらのコントロールを使用して、エージェントの対応する AUX バスに信号を送ります。

Width（ルームチャンネルストリップのみ）

モノラルからステレオに変換するときの左右の幅を調節します。

Agent ミキサーのイコライザーおよびエフェクト

「**Agent**」ミキサーの下部セクションでは、チャンネルのイコライザーおよびエフェクトを設定できます。



- インストゥルメントチャンネルを設定するには、編集するインストゥルメントのタブを選択し、そのチャンネルのチャンネルストリップのラベルをクリックします。

チャンネルストリップを選択すると、ミキサーチャンネルの下のセクションに、そのチャンネルのインサートエフェクトが表示されます。エフェクトの順序は、タブをドラッグして変更できます。インサートエフェクトのパラメーターを表示するには、対応するタブを選択します。

- インサートエフェクトをオンにするには、対応する「**On/Off**」ボタンをクリックします。

各チャンネルには、Equalizer、Vintage Compressor、Tape Saturator、Envelope Shaper インサートエフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、内蔵エフェクトプラグインの機能限定版です。

ミキシングとエフェクトの使用

ミキシングは、「**MIXER**」ページで行ないます。

エージェントごとに専用の「**Agent**」ミキサーがあります。「**Agent**」ミキサー機能については、各エージェントの章を参照してください。

「MIXER」ページ

「**MIXER**」ページには、「**Agent**」ミキサー、「**AUX**」ミキサー、「**Kit**」ミキサー、および「**Master**」ミキサーのタブがあります。タブの順序は、信号の流れと一致しています。

「AUX」ミキサー

「**AUX**」ミキサーはセンドエフェクトに使用できる 4 つの AUX バスを備えています。

バスにはそれぞれ最大 4 つのインサートエフェクトのスロットが用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。バスはプラグインのマスター出力または個別の出力にルーティングできます。各エージェントには独自の「**AUX**」ミキサーが備わっています。これにより、たとえばエージェントの種類に合わせて、異なるリバーブセンドエフェクトを使用できます。「**AUX**」ミキサーの設定はすべて、キットプリセットに保存されます。

パラメーター



Output

このポップアップメニューでは、AUX バスで使用できる 16 個の出力から 1 つを選択するか、「**Kit**」ミキサーに信号をルーティングできます。

Level

AUX バスのレベルを設定できます。

Pan Position

ステレオでの AUX バスの定位を設定します。

Mute

AUX バスをミュートします。

エフェクトスロット

各チャンネルストリップの右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

「Kit」ミキサー

「**Kit**」ミキサーには、キットスロットに割り当てられたバスのチャンネルストリップが含まれます。

Groove Agent では、最大 4 つのキットをキットスロットにロードできます。各スロットには専用のミキサーチャンネルがあり、それを使用して、個々のキット間のレベルを調節したりできます。キットをソロまたはミュートして、1 つのキットだけ、または複数のキットを組み合わせて聴くこともできます。各ミキサーチャンネルには 4 つのインサートエフェクトスロットがあり、キットの全体出力信号にエフェクトをかけられます。

パラメーター



Output

ポップアップメニューから、16 ある出力のうち 1 つを選択できます。

Level

レベルフェーダーでスロットのボリュームを調節できます。

Pan Position

ステレオでのスロットの定位を設定します。

Mute

スロットをミュートします。

Solo

スロットをソロにします。

メーター

ミキサーチャンネルのメーターには、キットの出力レベルが表示されます。

ピークレベルメーター

バスの最高レベルを dB で示します。ピークレベルメーターをリセットするには、値フィールドをクリックします。

エフェクトスロット

チャンネルストリップの右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

「Master」ミキサー

「**Master**」ミキサーには、マスターステレオ出力バスのチャンネルが表示されます。最大 4 つのインサートエフェクトを使用でき、たとえば、シグナルチェーンにグローバル EQ やコンプレッサーをかけられます。



Level

マスターバスのレベルを設定できます。

エフェクトスロット

右側にある 4 つのスロットを使用して、スロットにインサートエフェクトを追加できます。

エフェクトの使用

Groove Agent の各エージェントは、クラシックなセンドエフェクトに使用できる 4 つの AUX バスを持つ「**AUX**」ミキサーを備えています。バスにはそれぞれ最大 4 つのインサートエフェクトのスロットが用意されており、複雑なマルチエフェクトを設定できます。バスはプラグインの「**マスター**」出力または個別の出力にルーティングできます。

「**Kit**」ミキサーは、4 つのインサートを持つキットのミキサーチャンネルにルーティングできます。

さらに、ミキサーからはマスター出力バスへのアクセスが可能です。これは、たとえばグローバル EQ やコンプレッサーをシグナルチェーンに追加する、といったことに使用できます。

エフェクトのデフォルト設定

各エフェクトには初期設定があります。ただし、各エフェクトの独自のデフォルト設定をプリセットとして保存できます。

- エフェクトを設定します。
- エフェクトセクションのタイトルバーにある「**Save Preset**」ボタンをクリックし、「--Default--」という名前を付けてプリセットを保存します。

プリセットはエフェクトのプリセットフォルダーに保存され、エフェクトをロードするたびにロードされます。

- 初期設定に戻すには、デフォルトプリセットを削除します。

インサートエフェクトスロットの使用

「**MIXER**」ページでは、エージェントチャンネル、キットチャンネル、AUX バス、およびマスターチャンネルのインサートエフェクトを設定できます。

- インサートエフェクトを割り当てるには、エフェクトスロットをクリックしてメニューからエフェクトを選択します。
- インサートエフェクトと現在の設定を削除するには、エフェクトスロットをクリックしてメニューから「**None**」を選択します。
- エフェクトをバイパスするには、スロットの左にある「**Bypass**」ボタンをオンにします。バイパスが有効になると、ボタンが点灯します。
- インサートエフェクトを編集するには、該当するスロットの「**e**」ボタンをクリックします。1 回に 1 つのエフェクトのみ編集できます。そのインサートエフェクトのパラメーターが下部に表示されます。
- エフェクトを別のスロットに移動するには、編集ボタンの下のドラッグアイコンが現れる場所にマウスを動かし、移動したいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。
- エフェクトの順序を変更するには、編集ボタンの下のドラッグアイコンが現れる場所にマウスを動かし、スロットとスロットの間の挿入したい位置にドラッグします。

- エフェクトを別のスロットにコピーするには、[Alt]/[Option] を押しながら、編集ボタンの下のドラッグアイコンが現れる場所にマウスを動かし、コピーしたいスロットにドラッグします。このスロットにロードされていたすべてのエフェクトが置き換わります。

  補足

  エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、対応するミキサーのタブにエフェクトをドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

- エフェクトをコピーして、2 つのスロットの間に挿入するには、[Alt]/[Option] を押しながら、編集ボタンの下のドラッグアイコンが現れる場所にマウスを動かし、2 つのスロットの間にドラッグします。

  補足

  エフェクトを異なるミキサー間でコピーすることもできます。まず、エフェクトを対応するミキサーのタブにドラッグします。そのあと、挿入したい位置にドラッグします。

エフェクトのリファレンス

リバーブエフェクトとディレイエフェクト

REVerence

REVerence は、オーディオに室内音響効果（リバーブ) を適用することを目的としたコンボリューションツールです。



室内のインパルスを録音することで、室内の特性を表現できます。コンボリューションによってこの特性をサウンドに重ね合わせていきます。結果としてきわめてナチュラルに響くリバーブが得られます。このエフェクトには高音質のリバーブインパルスレスポンスのコレクションが用意されています。

Impulse Response

インパルスレスポンスを選択できます。リバーブの基本的なサウンド特性を設定します。

Reverse

インパルスレスポンスが逆転します。

Predelay

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。プリディレイの数値を高く設定すると、より広い室内をシミュレートできます。

Time

リバーブタイムをコントロールします。100% に設定するとインパルスレスポンスはオリジナルの長さになります。

Size

シミュレートする部屋の大きさを調整します。100% に設定すると録音されたオリジナルの室内のインパルスレスポンスが適用されます。

Level

インパルスレスポンスのレベルを調節します。

Equalizer

内蔵の 3 バンドイコライザーを有効にします。

ER Tail Split

アーリーリフレクションとリバーブテール間のスプリットポイントを設定します。

ER Tail Mix

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定するとアーリーリフレクションを上げてテールを下げます。結果として音源が室内の手前に移動します。50% より高く設定するとテールを上げてアーリーリフレクションを下げます。結果として音源が室内の奥に移動します。

Reverb

早期反射とリバーブテールを持つ高品質アルゴリズムのリバーブエフェクトを生成します。



アーリーリフレクションはリバーブ冒頭の 1000 分の数秒間の空間的効果を決定するものです。さまざまな空間をエミュレートするために、さまざまなアーリーリフレクションパターンを選択して部屋の大きさを調節できます。リバーブテール、つまり後期残響には空間のサイズとリバーブタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバーブタイムは 3 つの周波数帯域で個別に調節できます。

Predelay

ドライ信号にリバーブがかかり始めるまでの時間を設定します。プリディレイの数値を高く設定すると、より広い室内をシミュレートできます。

Early Reflections

アーリーリフレクションのパターンを選択します。アーリーリフレクションのパターンには、室内の空間的効果の表現に最も重要なディレイなどの情報が含まれています。

Show Early Reflections/Chorusing Page

「Early Reflections」ポップアップメニューの下にある 2 つのボタンを使用して、アーリーリフレクション設定とコーラス設定のどちらをエフェクトパネルの左下に表示するか選択できます。

ER/Tail

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定すると早期反射を上げてテールを下げます。結果として音源が室内の手前に移動します。50% より高く設定するとテールを上げて早期反射を下げます。結果として音源が室内の奥に移動します。

Size

アーリーリフレクションパターンの長さを調節します。100% に設定するとパターンはオリジナルの長さになり、室内の音響は最も自然になります。100% より低く設定するとアーリーリフレクションのパターンは圧縮されて室内が小さく感じられます。

Low Cut

アーリーリフレクションの低域を減衰させます。この数値が高くなるほどアーリーリフレクションの中の低域が小さくなります。

High Cut

アーリーリフレクションの高域を減衰させます。この数値が低くなるほどアーリーリフレクションの中の高域が小さくなります。

Delay

リバーブテールの出だしを遅らせます。

Room Size

シミュレートする部屋の大きさを調節します。100% に設定すると大聖堂や大型コンサートホールに等しい大きさになります。50% に設定すると中規模の部屋やスタジオに等しい大きさになります。50% より低く設定すると小さな部屋やブースの大きさをシミュレートします。

Main Time

テールのリバーブタイム全体をコントロールします。この数値が高くなるほどリバーブテールの減衰は長くなります。100% に設定するとリバーブタイムは無限に長くなります。「Main Time」は、リバーブテールの中帯域もコントロールします。

High Time

リバーブテールの高域のリバーブタイムをコントロールします。正の値に設定すると高域のディケイタイムが長くなります。負の値に設定すると短くなります。周波数は後述の「High Freq」パラメーターによります。

Low Time

リバーブテールの低域のリバーブタイムをコントロールします。数値がプラスでは低域の減衰が長くなり、マイナスの数値ではその逆になります。周波数は後述の「**Low Freq**」パラメーターによります。

Freq hi

リバーブテールの中帯域と高帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「**High Time**」パラメーターと共に、この数値よりも高い周波数のリバーブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

Low Freq

リバーブテールの低帯域と中帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「**Low Time**」パラメーターと共に、この数値よりも低い周波数のリバーブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

Shape

リバーブテールのアタックをコントロールします。0% に設定するとアタックがいっそう速くなり、ドラムサウンドに最適です。この数値が高いほどアタックが遅くなります。

Density

リバーブテールのエコー密度を調節します。100% に設定すると壁からの単一反射を聴き取ることはできません。この数値を小さくするほど単一反射が多くなります。

High Cut

リバーブテールの高域を減衰させます。この数値を低くするほどリバーブテールの中の高域が小さくなります。

Width

モノラルとステレオの間でリバーブ信号の出力の広がりを調節します。0% に設定するとリバーブ出力はモノラルになり、100 % に設定するとステレオになります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Chorusing

細かなピッチモジュレーションにより、豊かなリバーブテールを作ることができます。「Chorusing」のパラメーターにアクセスするには、「**Show Chorusing Page**」ボタンをクリックします。



Chorusing On/Off

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

Chorusing Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Chorusing Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Multi Delay

このエフェクトはディレイを生成するもので、時間、フィードバック、およびフィルターを調節できます。



「**Mode**」パラメーターによって、ステレオ、クロスディレイ、ピンポンディレイエフェクトを選択できます。選択したモードによって、ステレオ音場全体にパターンを変化させながらエコーが繰り返されます。

Mode

Multi Delay には 3 つの異なるモードがあります。

- 「**Stereo**」モードは左右のオーディオチャンネルそれぞれに対して独立した 2 つのディレイラインがあり、それぞれが独自のフィードバックパスを持っています。
- 「**Cross**」モードはクロスフィードバックを持つ 2 つのディレイラインがあります。クロスフィードバックとは左チャンネルのディレイが右チャンネルのディレイにフィードバックされ、また右チャンネルのディレイが左チャンネルのディレイにフィードバックされるという意味です。
- 「**Ping-Pong**」モードは左右の入力チャンネルを混合して、それをハード的に分離された左右のディレイに付加します。この方法では、ステレオ音声の左右の間でエコーがピンポン球のように跳ね返ります。

Time

全体のディレイタイムを設定します。「**Delay L/R**」を使うと左右のディレイを短縮できます。ディレイタイムをノート値に設定するには「**Sync**」を有効にします。

Sync

ディレイタイムをホストアプリケーションのテンポに同期します。「**Sync**」を有効にすると、ディレイタイムはノート値に設定されます。

> 補足
>
> 最大ディレイタイムは 5000ms です。ノートの長さがこの値を超過した場合、自動的に短縮されます。

Delay L/R

右または左のディレイタイムを全体のディレイタイムからオフセットします。倍率 1 では右または左のディレイタイムがディレイタイム全体の長さと同じになります。倍率 0.5 ではディレイタイム全体の半分の長さに相当します。左のディレイタイムをオフセットするにはコントロールを左に回します。右のディレイタイムをオフセットするにはコントロールを右に回します。

Feedback

左右のディレイのフィードバック全体量を設定します。フィードバックとはディレイの出力がその入力にフィードバックされることを意味します。0 % に設定するとエコーは 1 回です。100% に設定するとエコーは無限に繰り返されます。

Feedback L/R

右または左のディレイフィードバック量をフィードバック全体からオフセットします。倍率 1 では、フィードバック全体と同じ量のフィードバックをオフセットします。倍率 0.5 では、フィードバック全体の半分の量をオフセットします。左のフィードバックをオフセットするにはコントロールを左に回します。右のフィードバックをオフセットするにはコントロールを右に回します。

> 補足
>
> 「**Stereo**」モードにのみ利用できます。

Filter Low

ディレイの低域を減衰します。

Filter High

ディレイの高域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

EQ エフェクト

Studio EQ

高品質な 4 バンドのパラメトリックイコライザーです。



4 つの周波数帯域で音質を補正できます。中域の 2 つはピークフィルターの働きをし、低域と高域はシェルビングフィルターの働きをします。全帯域が完全にパラメトリックになっており、ゲイン、周波数、および Q を設定できます。

各周波数帯域について、次のコントロールを使用できます。

Gain

対応する帯域のカットまたはブーストの量を設定します。

Freq

「**Gain**」パラメーターによってカットまたはブーストされる周波数を設定します。

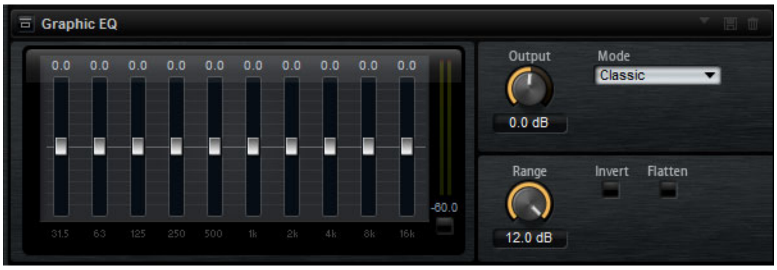
Q

中域のピークフィルター帯域の幅を広くまたは狭くします。低域 / 高域では、シェルビングフィルターの 「**Q**」値を上げると、レゾナンス効果を与えて、輪郭のはっきりしたくせのある音になります。

- 「**Gain**」パラメーターと「**Freq**」パラメーターを同時に調節するには、EQ 曲線ディスプレイ内のポイントをドラッグします。

Graphic EQ

このイコライザーには 10 の周波数帯域があり、12dB までブースト / カットできます。また、全帯域とイコライザー出力を設定できます。



Output

イコライザーの出力レベルをコントロールします。

Mode

イコライズされた出力に音質やサウンド特性を追加できます。使用可能なオプションを以下に示します。

- 「**True Response**」モードは、正確な周波数レスポンスを備えた直列フィルターです。
- 「**Classic**」モードは、レゾナンスがゲインの量によって決まる並列フィルターです。
- 「**Constant Q**」モードは、ゲインをブーストするとレゾナンスが上がる並列フィルターです。

Range

すべての周波数帯域にわたってカット / ブーストの最大値を調節します。

Invert

EQ 曲線を反転します。

Flatten

すべての周波数帯域を 0dB にリセットします。

DJ-Eq

DJ-Eq は、標準的な DJ ミキサーに搭載されている EQ に似た、使いやすい 3 バンドパラメトリックイコライザーです。このプラグインを使用すると、サウンドを素早く調節できます。



- 「**Low**」、「**Mid**」、「**Hi**」の各周波数を設定するには、EQ ポイントをクリックしてドラッグします。
- 「**Low**」、「**Mid**」、「**Hi**」の各周波数をより細かく調節するには、[Shift] を押しながら EQ ポイントをドラッグします。
- 値をゼロにするには、[Ctrl]/[Command] を押したままパラメーターをクリックします。
- 「**ゲイン**」値を変更するには、値をクリックして、マウスを上下に動かします。

Low Gain

低域で減衰 / 増幅する量を設定します。

Low Kill (Activates Low Cut)

低域をカットします。

Mid Gain

中域で減衰 / 増幅する量を設定します。

Mid Kill (Activates Mid Cut)

中域をカットします。

フィルターエフェクト

Auto Filter

Auto Filter シェイプでは、モーフィング可能な 2 つのフィルターシェイプをディストーション付きで使用できます。



2 つのシェイプ間でのモーフィング、およびカットオフは、マニュアルペダルコントロール、LFO、またはエンベロープカーブ形状でコントロールできます。

フィルターパラメーター

Filter Shape

- LP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のローパスフィルターです。カットオフより上の周波数を減衰します。
- BP12 および BP24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドパスフィルターです。カットオフを中心に上下の周波数を減衰します。
- HP24、18、12、および 6 は、それぞれ 24、18、12、および 6dB/oct のハイパスフィルターです。カットオフより下の周波数を減衰します。
- BR12 および BR24 は、それぞれ 12 および 24dB/oct のバンドリジェクトフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。
- AP は、18dB/oct のオールパスフィルターです。カットオフ付近の周波数を減衰します。

Input

フィルターまたはディストーションを適用する前のゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を指定します。

Resonance

カットオフ付近の周波数を強調します。レゾナンスの設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

Distortion

信号にディストーションを加えます。選択したディストーションタイプによって効果は異なります。設定値を高くすると、強いディストーションエフェクトがかかります。

補足

このパラメーターは、「Tube Drive」、「Hard Clip」、「Bit Red」、および「Rate Red」タイプでのみ使用できます。

Dist Type

使用可能なオプションを以下に示します。

- このパラメーターを「Off」に設定するとディストーションは加えられません。
- 「Tube Drive」は、温かいチューブのようなディストーションを加えます。
- 「Hard Clip」は、トランジスタ系の明るいディストーションを加えます。
- 「Bit Red」は、クオンタイズノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。
- 「Rate Red」は、エイリアスノイズを使用してデジタルディストーションを加えます。

Output

フィルターおよびディストーションを適用したあとのゲインを調節します。このパラメーターはウェット信号にのみ影響します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

「LFO」セクション

LFO の「Waveform」と「Shape」

「Waveform」は波形の基本的なタイプを選択します。「Shape」は波形の特性を変更します。

- 「Sine」はスムーズなモジュレーションを生成します。「Shape」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは 2 種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50% に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。

- 「**Ramp**」は「**Saw**」波形と似ています。「**Shape**」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「**Log**」は対数曲率です。「**Shape**」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「**S & H 1**」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「**S & H 2**」は「**S & H 1**」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

Freq

カットオフモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

「**Freq**」パラメーターを拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

LFO モジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する LFO のモジュレーションの強さを設定します。

「Env Follower」セクション

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対する Envelope Follower のモジュレーションの強さを設定します。

「Pedal」セクション

Pedal

ペダルの位置を設定します。

Depth

ペダルモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Cutoff

フィルターカットオフに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

Morph

フィルターモーフィングに対するペダルのモジュレーションの強さを設定します。

MorphFilter

ローパスとハイパスのフィルターエフェクトをミックスして、2 つのフィルター間でクリエイティブなモーフィングを行なえます。フィルターシェイプ A と B については、フィルターシェイプをそれぞれ選択できます。



Filter Shape B

ハイパスまたはバンドリジェクションフィルターシェイプを選択します。

Filter Shape A

ローパスまたはバンドパスのフィルターシェイプを選択できます。

Morph

選択した 2 つのフィルター間で出力をミックスできます。

Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を調節します。

補足

ディスプレイ内をクリックしてドラッグすると、「**Cutoff**」と「**Morph**」パラメーターを同時に設定できます。

Resonance

カットオフ周波数付近の周波数を強調します。エレクトリックなサウンドを強調したい場合は、レゾナンスの値を上げます。レゾナンスの設定を高くすると、フィルターは自己発振し、電話の呼出音のような音になります。

ディストーションエフェクト

Distortion

Lo-Fi のデジタルディストーションから Hi-Fi のアナログサウンドディストーションまで、あらゆる種類のディストーションを作成できます。使用可能なディストーションタイプ (「**Rate Red**」、「**Tube Drive**」、「**Hard Clip**」、および「**Bit Red**」) を自由に組み合わせることができます。



In Gain

サウンドの入力レベルを調節します。

Rate Red (レートリダクション)

エイリアスノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。「**Rate Red**」オプションを有効にすると、エイリアスノイズの量を調節するための「Rate Red」コントロールが有効になります。この設定を低くするほどエイリアスノイズが多く追加されます。

Tube Drive

温かいチューブのようなディストーションをサウンドに加えます。「**Tube Drive**」オプションを有効にすると、ディストーションの量を調節するための「Tube Drive」コントロールが有効になります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Hard Clip

トランジスタ系の明るいディストーションをサウンドに加えます。「**Hard Clip**」オプションを有効にすると、ディストーションの量を調節するための「Hard Clip」コントロールが有効になります。この設定を高くするほどディストーションが多く追加されます。

Bit Red（ビットリダクション）

クオンタイズノイズを使用してサウンドに歪みを加えます。「**Bit Red**」オプションを有効にすると、クオンタイズノイズの量を調節するための「Bit Red」コントロールが有効になります。この設定を低くするほどクオンタイズノイズが多く追加されます。

Out Gain

サウンドの出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Tape Saturator

クラシックなテープレコーダーの動作をシミュレートします。これらのテープレコーダーは、高い入力レベルを録音したときに特定のサチュレーションが発生し、信号が圧縮されて軽く歪みます。



Mode

1 台（「**One Stage**」)、または 2 台（「**Two Stage**」) のテープマシーンがカスケード接続されたテープマシーンのエフェクトから選択できます。「**Two Stage**」モードでは、サチュレーションと圧縮が強くなります。

Oversampling

このパラメーターを有効にすると、オーバーサンプリングによってエフェクトの精度が高くなります。

補足

このパラメーターを有効にすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

Drive

入力信号のレベル（サチュレーションの量) を設定します。

Auto Gain

このオプションを有効にすると、レベルの自動補正が行なわれます。

Low Filter

1000Hz 未満の低域を +/- 3dB で調節できます。

High Filter

高域を減衰できます。ハイカットフィルターは、24 dB/Oct のスロープで動作します。

Output

出力信号のレベルを設定します。

Tube Saturator

Tube Saturator は、オーディオ信号に真空管の飽和感を加えることで、豊かなサウンドを作り出します。



Oversampling

オーバーサンプリングによってエフェクトの精度を高めます。

補足

このパラメーターを有効にすると、エフェクトの処理にかかる CPU 負荷が高くなります。

Drive

入力信号のレベル (サチュレーションの量) を設定します。

Low Filter

サチュレーションの前に低域を 6dB まで減衰できます。

High Filter

サチュレーションの前に高域を +/- 6dB まで調節できます。

Output

出力信号のレベルを設定します。

モジュレーションエフェクト

Chorus

ピッチモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。0% に設定するとピッチが継続的に変化して安定したモジュレーションが行なわれます。100% に設定するとピッチの継続的な変化は行なわず、ランダムなモジュレーションを行ないます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Flanger

ピッチモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。後述の「**Cross FB**」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「**Feedback**」を有効にするとその効果がよくわかります。0% に設定するとサウンドがなめらかに上下に延びます。100% に設定するとサウンドが急激に上下に延びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴) を付加します。ジェット機のようなサウンドになります。

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「**Phase**」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「**Feedback**」パラメーターの設定が 0 % よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

Tone

フィードバックの音質を調節します。低い数値に設定するとフィードバックの音質が暗くなります。

Step Flanger

Step Flanger は、Flanger に「Sample」および「Hold」セクションが追加され拡張されたエフェクトで、定義可能な数のステップにモジュレーション信号を分割します。



Rate

ピッチモジュレーションの周波数をヘルツで設定します。

Sync

「**Rate**」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。後述の「**Cross FB**」の特性も変更します。

Shape

モジュレーションの特性を調節します。「**Feedback**」を有効にするとその効果がよくわかります。0% に設定するとサウンドがなめらかに上下に延びます。100% に設定するとサウンドが急激に上下に延びます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Feedback

エフェクトにレゾナンス (共鳴) を付加します。ジェット機のようなサウンドになります。

CrossFB (クロスフィードバック)

左チャンネルのフィードバックを右チャンネルにミックスし、また右チャンネルのフィードバックを左チャンネルにミックスします。このパラメーターの効果は「**Phase**」パラメーターの影響を受けます。

補足

このパラメーターは「**Feedback**」パラメーターの設定が 0 % よりも大きい場合にのみ効力を生じます。

Tone

フィードバックの音質を調節します。低い数値に設定するとフィードバックの音質が暗くなります。

Type

変調されるディレイラインの長さを定義します。「**Short**」に設定すると、よりシャープなサウンドになり、「**Long**」に設定すると、より緩やかなフランジャーサウンドになります。

S&H Mix

通常のモジュレーション信号と段階的なモジュレーション信号をミックスします。100% に設定すると、段階的なモジュレーションのみが使用されます。

Smooth

ステップ間をなめらかに移動させます。これによって、段階的なモジュレーション信号のサウンドがなめらかになります。

Steps

モジュレーション信号を分割する数を設定します。最大 32 ステップに設定できます。

Phaser

フェーズモジュレーションによってサウンドの厚さと広さを増幅するエフェクトです。



Rate

フェーズモジュレーションの周波数を設定します。

Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

フェーズモジュレーションの強さを設定します。

Shift

フェーズモジュレーションをかける帯域を、より高い周波数にシフトします。

Phase

エフェクトがかかったサウンドをモノラルからステレオに拡大します。

Low Cut

低域を減衰します。

High Cut

高域を減衰します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Ring Modulator

Ring Modulator は、入力信号を掛け合わす正弦波オシレーターを装備しています。金属的またはベルのような周波数を作り出します。

統合された LFO は、正弦波オシレーターの周波数を変調して、作成された周波数を時間とともに変化させます。また、Envelope Follower を使用でき、入力信号のレベルに応じて正弦波オシレーターの周波数を変調できます。



LFO の「Waveform」と「Shape」

「**Waveform**」は波形の基本的なタイプを選択します。「**Shape**」は波形の特性を変更します。

- 「**Sine**」はスムーズなモジュレーションを生成します。「**Shape**」は波形にハーモニクスを付け加えます。
- 「**Triangle**」は「**Sine**」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「**Shape**」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「**Saw**」はのこぎり波の周期を生成します。「**Shape**」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「**Pulse**」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは 2 種類の値の間で唐突に切り替わります。「**Shape**」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50% に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「**Ramp**」は「**Saw**」波形と似ています。「**Shape**」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「**Log**」は対数曲率です。「**Shape**」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「**S & H 1**」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「**S & H 2**」は「**S & H 1**」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「**Shape**」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

LFO Freq

正弦波オシレーターの周波数を変調するための、LFO の周波数を指定します。

Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

LFO Depth

正弦波オシレーターの周波数の LFO モジュレーションの強さを設定します。

Frequency

正弦波オシレーターの周波数を設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。「**Sensitivity**」パラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower のモジュレーション信号の出力レベルを設定します。

Frequency Shifter

Frequency Shifter は、入力信号の各周波数を一定量ずつシフトします。



周波数を倍数でシフトし、倍音の関係を保つピッチシフターとは異なり、Frequency Shifter は倍音の関係を変えます。そのため、周波数シフトの量を大きくすると不協和音になります。

さらに、Frequency Shifter がオフセットを足して周波数を変えるのに対し、ピッチシフターは周波数に倍数を掛けます。Frequency Shifter では、高域より低域の方が周波数変化の割合が大きくなります。

たとえば、周波数が 100Hz、1000Hz、10000Hz の入力信号に対して +100Hz ずつ周波数をシフトすると、結果の周波数は 200Hz、1100Hz、10100Hz になります。

Frequency Coarse

周波数シフトの量を設定します。

Frequency Fine

周波数シフトの量を微調整できます。

L/R Offset Coarse

左右のチャンネルのオフセットを設定します。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

L/R Offset Fine

左右のチャンネル間のオフセットを微調整できます。正の値に設定すると右チャンネルがプラスにシフトし、左チャンネルがマイナスにシフトします。負の値に設定すると逆になります。

Modulation Range Coarse

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量を設定します。

Modulation Range Fine

LFO および Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの量を微調整できます。

Feedback

フィードバック量 (エフェクトの出力から入力に戻す信号の量) を設定します。フェイザーに似たサウンドになります。「**Frequency Fine**」パラメーターで、このエフェクトの方向とスピードをコントロールできます。

Notches

フィードバックの量を大きくしたときにフェイザーエフェクトが生成するノッチの数を設定します。

「LFO」セクション

LFO の「Waveform」と「Shape」

「**Waveform**」は波形の基本的なタイプを選択します。「**Shape**」は波形の特性を変更します。

- 「**Sine**」はスムーズなモジュレーションを生成します。「**Shape**」は波形にハーモニクスを付け加えます。

- 「Triangle」は「Sine」と同じような特性です。波形は周期的に上昇および下降します。「Shape」は三角形の波形を台形に連続的に変化させます。
- 「Saw」はのこぎり波の周期を生成します。「Shape」は、下降から、三角形、上昇へと波形を連続的に変化させます。
- 「Pulse」は段階的なモジュレーションを生成します。この場合、モジュレーションは 2 種類の値の間で唐突に切り替わります。「Shape」は、波形のハイの状態とローの状態の比率を連続的に変化させます。50% に設定すると、純粋な矩形波が生成されます。
- 「Ramp」は「Saw」波形と似ています。「Shape」は、のこぎり波が上昇する前に徐々に無音状態にします。
- 「Log」は対数曲率です。「Shape」は、負から正へと連続的に変化させます。
- 「S & H 1」はランダムに段階化されたモジュレーションを生成します。この場合それぞれのステップはさまざまです。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。
- 「S & H 2」は「S & H 1」と似ています。各ステップはランダムなハイとローの値の間で交互に切り替わります。「Shape」は各ステップの間に傾斜を設定し、完全に右に回すと、スムーズなランダム信号が生成されます。

LFO Rate

LFO の周波数を Hz で指定します。

Sync

「Rate」パラメーターを拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

LFO モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

Envelope Follower

Envelope Follower は、入力信号をアタックタイムとリリースタイムでなぞり、信号のレベルエンベロープを表わすモジュレーション信号を生成します。

Sensitivity

すべての入力信号は、モノラルにミックスダウンされてから、Envelope Follower に送信されます。このパラメーターでは、Envelope Follower に最適な入力レベルを設定します。

Attack

アタックタイム (上がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Release

リリースタイム (下がっている入力レベルに Envelope Follower が近づくのに必要な時間) を調節します。

Depth

Envelope Follower モジュレーション信号からの周波数シフトの方向と量を設定します。

補足

LFO または Envelope Follower からのモジュレーションを介した周波数シフトの最大量は、「**Modulation Range Coarse**」および「**Modulation Range Fine**」パラメーターで決まります。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

Vintage Ensemble

クラシックなアンサンブルモジュレーションエフェクトのサウンドをエミュレートするエフェクトです。LFO で変調されたディレイタイムのディレイに基づきます。より高い周波数の 2 番めの LFO は、シマーと呼ばれる効果を生み出すのに使用されます。



Rate

LFO の周波数を設定します。

Sync

「Rate」の値を拍子の分数で設定するには「Sync」を有効にします。

Depth

LFO のディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer

2 番めに速いディレイタイムモジュレーションの強さを設定します。

Shimmer Rate

1 番めと 2 番めのディレイモジュレーションの速度間の関係を設定します。たとえば、値を 10 に設定すると、2 番めのモジュレーションは 10 倍速くなります。

Low Cut

信号にローカットフィルターを適用します。設定した周波数より高い周波数のみがエフェクトに送信されます。

High Cut

信号のハイカットフィルターを適用します。設定した周波数より低い周波数のみがエフェクトに送信されます。

Level

ローカットフィルターまたはハイカットフィルターによるレベル減衰を補正するように、エフェクト信号レベルを調整できます。

Mix

ドライ信号とウェット信号の比率を設定します。

ダイナミクスエフェクト

Compressor

コンプレッサーはサウンドのダイナミックレンジを低減します。これにより、サウンドにヘッドルームが得られます。このヘッドルームを利用してサウンド全体のボリュームをさらに上げることができます。



左側のグラフィックコントロールはコンプレッサー曲線を表わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「**スレッショルド**」と「**レシオ**」の値を編集できます。入 / 出力 VU メーターは圧縮前とあとのレベルを表示します。ゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。

Threshold

スレッショルドを設定します。スレッショルドよりも大きいサウンドのゲインを下げます。スレッショルドよりも小さいサウンドは処理されません。

Ratio

スレッショルドよりもボリュームが大きいサウンドに対する圧縮率を設定します。この比率が大きいほど音が圧縮されて出力が小さくなります。たとえば、比率を 2:1 に設定していてサウンドのボリュームがスレッショルドよりも 4dB 大きい場合、出力は 2dB 下がります。サウンドのボリュームがスレッショルドよりも 8dB 大きい場合、出力は 4dB 下がります。

Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッショルドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「**Soft Knee**」がオンの場合、圧縮の始まりがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Make-Up

サウンド全体のボリュームを上げます。「**Threshold**」パラメーターと「**Ratio**」パラメーターによってゲインを下げすぎた場合に、このパラメーターが必要となることがあります。ゲインの減衰量はゲインリダクションメーターで表示できます。

補足

このパラメーターは「**Auto**」ボタンを有効にしていると使用できません。

Auto

現在の「**スレッショルド**」と「**レシオ**」の設定から自動的に「**Make-Up**」の値を設定します。

Attack

スレッショルドを超えたサウンドに対してコンプレッサーが反応する速さを設定します。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの時間が長くなります。言い換えれば、スレッショルドを超えたサウンドの出だしの音を処理しない時間が長くなるということです。

Hold

サウンドがスレッショルドを超えたあとにコンプレッサーを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッショルドを下回ったときにコンプレッサーエフェクトが反応する速さを設定します。リリースタイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「**Auto**」ボタンを有効にしていると使用できません。

Auto（Release)

有効にするとリリースタイムが自動的に設定されます。コンプレッサーが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0% に設定するとコンプレッサーはピーク感知のみを行ない、100% では RMS 感知のみを行ないます。ピークとはコンプレッサーがサウンドのピークレベルを直接感知することを意味します。RMS とはコンプレッサーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。ピーク感知は RMS 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的にピーク感知は瞬間的なサウンドに、RMS 感知は持続したサウンドに用いられます。

VintageCompressor

VintageCompressor は、ビンテージコンプレッサーを再現するプラグインです。

「**INPUT**」ゲイン、「**OUTPUT**」ゲイン、「**ATTACK**」、「**RELEASE**」を個別にコントロールできます。また、信号のアタック部分を保持する「**PUNCH**」モードと、プログラムに基づいて「**RELEASE**」パラメーターをコントロールする「**AUTO**」機能があります。



INPUT (-24 〜 48dB)

「**OUTPUT**」設定との組み合わせで圧縮量を決定します。入力ゲイン設定を上げて出力ゲイン設定を下げると、圧縮幅が大きくなります。

OUTPUT (-48 〜 24dB)

出力ゲインを設定します。

Attack (0.1 〜 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

「punch」ボタン

オンにすると、「**アタックタイム**」を短く設定した場合でも信号の最初のアタック部分が保持され、オーディオ素材に元々含まれているパンチが保たれます。

Release (10 〜 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「**Auto**」ボタンをオンにすると、Vintage Compressor はオーディオ素材に応じて最適なリリース設定を自動的に検出します。

VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

Tube Compressor

Tube Compressor は、チューブシミュレーションが統合された多機能コンプレッサーです。なめらかで温かみのあるコンプレッションエフェクトを加えられます。VU メーターには、ゲインの減衰量が表示されます。Tube Compressor には、トリガー信号をフィルターできる内部のサイドチェーンセクションがあります。



DRIVE (1.0 ～ 6.0)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

INPUT (-24.0 ～ 48.0)

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

LIMIT

リミッターエフェクトに対するコンプレッサーの割合を増やします。

OUTPUT (-12.0 ～ 12.0)

出力ゲインを設定します。

ATTACK (0.1 ～ 100.0)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

Release (10 ～ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「AUTO」ボタンをオンにすると、Tube Compressor はオーディオ素材に応じて最適なリリース設定を自動的に検出します。

Mix (0 ～ 100)

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

SIDE CHAIN

内部のサイドチェーンフィルターを有効または無効にします。サイドチェーンフィルターを有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できます。内部サイドチェーンは、コンプレッサーの動作をカスタマイズするのに役立ちます。

フィルターセクション （「LP」、「BP」、「HP」）

「SIDE CHAIN」ボタンをオンにすると、フィルターボタンを使用してフィルターの種類をローパス、バンドパス、またはハイパスのいずれかに設定できます。

サイドチェーンセクション

CENTER

フィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

Limiter

サウンドが出力レベルの設定値を超えないようにするエフェクトです。たとえば、後ろに続くエフェクトでクリッピングが発生するのを避けるために使用できます。



入 / 出力 VU メーターはリミッター作動前とあとのレベルを表示します。中央のゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。

Input

サウンドの入力レベルを調節します。入力レベルを上げていくほどサウンドにかかるリミットが増加します。

Output

サウンドの最大出力レベルを設定します。

Release

ゲインが本来のレベルに戻るまでの時間を設定します。リリースタイムが長いほど、本来のレベルに戻るまでの時間が長くなります。

補足

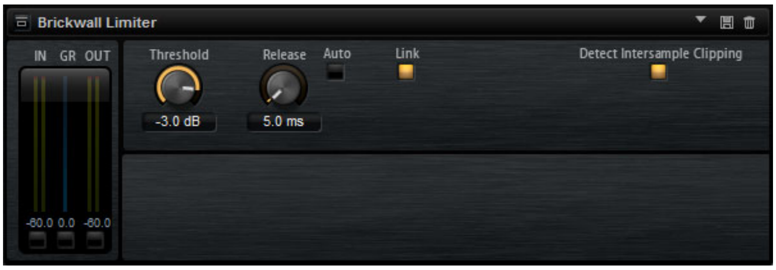
このパラメーターは「**Auto**」ボタンを有効にしていると使用できません。

Auto

有効にするとリリースタイムが自動的に設定されます。リミッターが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter プラグインは、設定した制限を超えないように出力レベルを調節します。



アタックタイムが早いため、不自然な響きを発生させずに、瞬発的なオーディオレベルピークも低減できます。ただし、1 ミリ秒のレイテンシーが発生します。Brickwall Limiter には、入力、出力、および制限の量ごとのメーターがあります。このプラグインは、信号チェーンの最後、ディザリングの前に配置します。

THRESHOLD (-20 ～ 0dB)

設定したスレッショルドより高いレベルの信号のみが処理されます。

RELEASE (ミリ秒)

信号がスレッショルドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「**Auto**」ボタンをオンにすると、Brickwall Limiter はオーディオ素材に応じて最適なリリース設定を自動的に検出します。

Link

このボタンをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルを使用して、入力信号が解析されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

DETECT INTERSAMPLE CLIPPING

この項目をオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際、サウンドの歪みを防ぐために 2 つのサンプル間の信号レベルが検出され、抑えられます。

補足

Brickwall Limiter は、信号の不定期なピークを低減するように設計されています。ゲイン減衰量メーターで頻繁なリミット処理が見られる場合、スレッショルドの設定を高くするか、入力信号の全体レベルを下げてください。

Maximizer

Maximizer プラグインは、クリッピングを防ぎながらオーディオ素材のラウドネスを上げます。



Output (-24 〜 6dB)

最大出力レベルを設定します。クリッピングを防ぐため、「0dB」に設定します。

Optimize (0 〜 100)

信号のラウドネスを設定します。

Softclip

このボタンをオンにすると、Maximizer は信号をゆるやかに抑え始める (クリップしはじめる) ようになり、同時に、真空管アンプを使用したような暖かいサウンド特性をオーディオ素材に加える倍音が発生します。

Expander

エキスパンダーは、スレッショルドを下回る信号に対して、入力レベルに応じた出力レベルの低減を行なうエフェクトです。ダイナミックレンジを増幅する場合や、静かなパッセージ内のノイズを低減する場合に便利です。



左側のグラフィックコントロールはエキスパンダー曲線を表わしています。このコントロールのハンドルを操作すると「**スレッショルド**」と「**レシオ**」の値を編集できます。入 / 出力 VU メーターは拡大前とあとのレベルを表示します。ゲインリダクションメーターは現在のレベル減衰を表示します。

Threshold

スレッショルドを設定します。スレッショルドよりも静かなサウンドのゲインを下げます。スレッショルドよりも大きいサウンドは処理されません。

Ratio

スレッショルドよりも静かなサウンドについてゲインを下げる圧縮率を設定します。この比率が大きいほど音が圧縮されて出力が小さくなります。たとえば、比率を 2:1 に設定していてサウンドのボリュームがスレッショルドよりも 4dB 小さい場合、出力は 2dB 下がります。サウンドのボリュームがスレッショルドよりも 8dB 小さい場合、出力は 4dB 下がります。

Soft Knee

このボタンがオフの場合、スレッショルドよりも大きい信号は設定した比率に基づいてただちに圧縮されます。「Soft Knee」がオンの場合、エキスパンダーのかかり始めがより緩やかになり、やわらかい処理結果を得られます。

Attack

サウンドがスレッショルドを下回ったときにエキスパンダーがゲインを低減しはじめる速さを設定します。アタック時間が長くなるほど、ゲインを低減するまでの時間が長くなります。

Hold

サウンドがスレッショルドを下回ったあとにエキスパンダーを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッショルドを超えたあとにエキスパンダーエフェクトがゲインを上げるまでの速さを設定します。リリース時間が長くなるほど、ゲインを上げるまでの時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「**Auto**」ボタンを有効にしていると使用できません。

Auto （Release)

有効にするとリリースタイムが自動的に設定されます。エキスパンダーが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0% に設定するとエキスパンダーはピーク感知のみを行ない、100% では RMS 感知のみを行ないます。ピークとはエキスパンダーがサウンドのピークレベルを直接感知することを意味します。RMS とはエキスパンダーがサウンドの平均出力を感知することを意味します。ピーク感知は RMS 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的にピーク感知は瞬間的なサウンドに、RMS 感知は持続したサウンドに用いられます。

Gate

入力サウンドがスレッショルドを超えたときのみ、ゲートはサウンドを出力します。スレッショルドを下回るサウンドは無音となります。

そのかわり、内部のサイドチェーンフィルターでフィルターがかかったバージョンの入力サウンドを分析できます。この方法で、ゲートは入力サウンドのうちの特定の周波数だけを検出します。



Threshold

ゲートが有効になるレベルを設定します。信号レベルがスレッショルドを超えるとゲートが開き、スレッショルドを下回るとゲートが閉じます。

Filter

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。このボタンを有効にすると、入力サウンドは分析の前にフィルタリングされます。フィルタリングされたサウンドがスレッショルドを超えた場合にのみゲートが開きます。「**Filter**」ボタンをオフにすると、フィルターコントロールは無効になります。

LP/BP/HP

サイドチェーンフィルター用のフィルターの種類を設定します。高域の検出にはハイパス (「**HP**」)、中域の検出にはバンドパス (「**BP**」)、低域の検出にはローパス (「**LP**」) を選択します。

Monitor

このボタンを有効にするとサイドチェーンフィルターのフィルタリング後のサウンドを聴くことができます。「**Monitor**」ボタンを有効にすると、ゲートは無効になります。

Center

サイドチェーンフィルターの中心周波数を設定します。

Q-Factor

バンドパスフィルターの帯域幅を広くまたは狭くします。

Attack

サウンドがスレッショルドを超えたときにゲートが開く速さを設定します。アタックタイムが長くなるほど、サウンドがフェードインする時間が長くなります。

Hold

サウンドがスレッショルドを下回ったあとにゲートを適用する時間を設定します。

Release

サウンドがスレッショルドを下回ったあとにゲートが閉まる速さを設定します。リリースタイムが長くなるほど、サウンドがフェードアウトする時間が長くなります。

補足

このパラメーターは「**Auto**」ボタンを有効にしていると使用できません。

Auto

有効にするとリリースタイムが自動的に設定されます。ゲートが継続的に入力を分析して最適な設定を求めます。

PeakRMS

入力信号をピークと RMS のどちらで分析するか、あるいは両方を組み合わせて分析するかを設定します。0% に設定するとゲートはピーク感知のみを行ない、100% では RMS 感知のみを行ないます。ピークとはゲートがサウンドのピークレベルを直接感知することを意味します。RMS とはゲートがサウンドの平均出力を感知することを意味します。ピーク感知は RMS 感知よりも速い速度で行なわれます。一般的にピーク感知は瞬間的なサウンドに、RMS 感知は持続したサウンドに用いられます。

Envelope Shaper

オーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅するのに使用するエフェクトです。

ゲインを増幅する場合はレベルに注意し、必要に応じて出力レベルを減衰してクリッピングを防いでください。



Attack – Gain

信号のアタック部のゲインを変更します。

Attack - Length

信号のアタック部の長さを設定します。

Release - Gain

信号のリリース部のゲインを変更します。

Output

アウトプットレベルを調整します。

パンナーエフェクト

Stereo Pan

ステレオ定位と信号の広がりを設定できるエフェクトです。



Input Swap

ステレオチャンネルの左右を入れ替えます。

Pan

信号の定位を設定します。モノラルとステレオの入力信号に対して利用できます。

Width

ステレオからモノラルに変換するときの左右の幅を調節します。

StereoEnhancer

StereoEnhancer プラグインは、ステレオオーディオ素材でステレオサウンドの左右の広がりを拡大します。モノラルファイルでは使用できません。



Width

サウンドをステレオに広げる際の左右の広がりまたは深さをコントロールします。時計回りに回すと左右の幅が広がります。

Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Mono

出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するときに不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

オートメーションと MIDI コントローラー

オートメーション

キットパラメーターであってもグローバルパラメーター (AUX エフェクトなど) であっても、Groove Agent のほとんどのパラメーターは、ホストアプリケーションでオートメーションできます。

Groove Agent では、512 個のオートメーションパラメーターをホストアプリケーションから指定できます。Groove Agent のパラメーターを、これらのオートメーションパラメーターのいずれかに割り当てできます。また、複数のパラメーターを同じオートメーションパラメーターに割り当てて、同時にコントロールすることもできます。

Beat Agent のキットを使用している場合、パラメーターをオートメーションすると、単一サンプルではなく、パッド全体のパラメーターがコントロールされます。そのため、サンプルの個々の設定は上書きされます。たとえば、パッドのサンプルのカットオフ値が同じでない場合、カットオフパラメーターのオートメーションを開始すると、サンプルのカットオフ値がすべて同じ値に設定されます。

オートメーションの設定

デフォルトでは、最も重要なグループ 3 の 16 個のパッドのパラメーターが、オートメーションパラメーターに割り当てられています。

- パラメーターをオートメーションパラメーターに割り当てるには、パラメーターコントロールを右クリックして、「**Assign to New Automation**」を選択します。

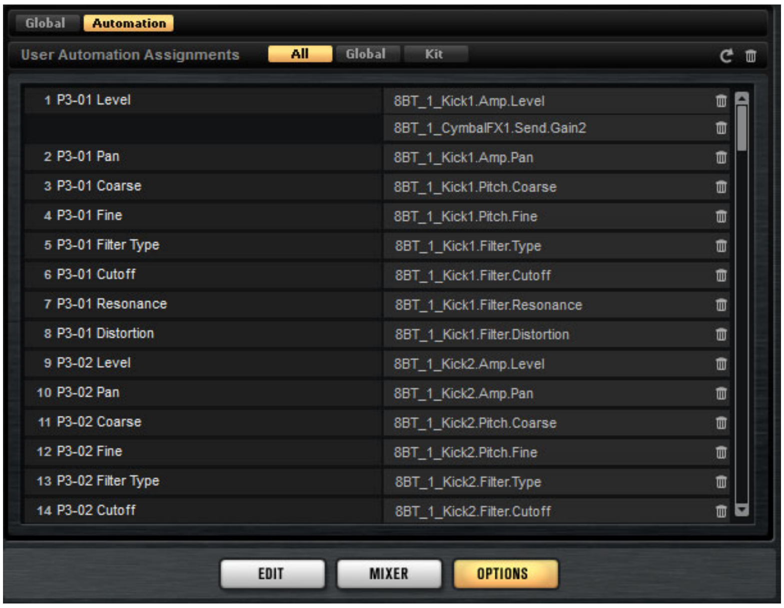
  空きの中で最も小さい番号のオートメーションパラメーターに、オートメーションパラメーターが作成されます。

- 既存のオートメーションパラメーターにパラメーターを追加するには、「**Add to Automation**」を選択し、追加先のオートメーションパラメーターを選択します。
- オートメーションからパラメーターを削除するには、オートメーションに設定したパラメーターを右クリックし、「**Forget Automation**」を選択します。

「Automation」ページ

割り当て済みのすべてのオートメーションパラメーターが「**Automation**」ページに表示されます。

このページにアクセスするには、「**OPTIONS**」ページを開き、いちばん上の「**Automation**」タブを選択します。



「**Automation**」ページのいちばん上のタブで、キットのオートメーションパラメーターだけを表示するか、グローバルパラメーターだけを表示するか、またはすべてのオートメーションパラメーターを表示するかを指定できます。

オートメーションパラメーターの名前が左側に表示され、割り当てられた Groove Agent パラメーターの名前が右側に表示されます。複数の Groove Agent パラメーターが 1 つのオートメーションパラメーターに割り当てられている場合、右側に複数の行で表示されます。

- オートメーションパラメーターを削除するには、パラメーター名の右にあるごみ箱のアイコンをクリックします。
- すべてのオートメーションパラメーターを削除するには、「Automation」ページのいちばん上にあるごみ箱アイコンをクリックします。
- オートメーションパラメーターの名前を変更するには、パラメーター名をダブルクリックして新しい名前を入力します。新しい名前はホストアプリケーションで使用されます。
- すべてのオートメーションパラメーターの名前をパッドの名前に置き換えるには、ツールバーの「**Refresh All Parameter Names**」ボタンをクリックします。

MIDI コントローラー

Groove Agent のパラメーターを MIDI コントローラーに割り当てできます。

一部のパラメーターはコントローラーにデフォルトで割り当てられていますが、初期設定のコントローラーをカスタマイズできます。この方法で、割り当てをお使いの MIDI キーボードまたはコントローラーに合わせることができます。

コントロールをさらに洗練するために、割り当ての各々について最小と最大範囲が個別に設定できます。

補足

「Volume」(CC 007) と「Pan」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットのボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、スロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

MIDI コントローラーの割り当て

MIDI コントローラーをパラメーターに割り当てるには、以下の手順を実行します。

手順

1. リモートコントロールするコントロールを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「**Learn CC**」を選択します。
3. お使いの MIDI キーボードまたはコントローラーのポテンショメーター、フェーダー、またはボタンを操作します。

結果

次にコントロールを右クリックすると、割り当てられた MIDI コントローラーがメニューに表示されます。

補足

同じ MIDI コントローラーに複数のパラメーターを割り当てることができます。ただし、同じパラメーターに異なる MIDI コントローラーの割り当てはできません。

関連リンク

784 ページの「MIDI Controller」

MIDI コントローラーの割り当て解除

手順

- MIDI コントローラーの割り当てを解除するには、コントローラーを右クリックして「**Forget CC**」を選択します。

パラメーター範囲の設定

それぞれの割り当てに対して、パラメーターの最小値および最大値を個別に設定できます。この方法で、たとえばステージで演奏する際などにパラメーター全般にいっそう洗練されたコントロールができることになります。

手順

1. パラメーターを最小値に設定します。
2. コントロールを右クリックしてコンテキストメニューから「**Set Minimum**」を選択します。
3. パラメーターを最大値に設定します。
4. コントロールを右クリックして「**Set Maximum**」を選択します。

グローバル機能および設定

プラグイン機能セクション

ウィンドウの上部にあるプラグイン機能セクションでは、現在ロードされているプログラムと、プラグイン全般の両方に影響を及ぼす機能にアクセスできます。

プラグイン機能セクションは、キットスロットセクション、マスターセクション、およびパフォーマンス表示の各セクションに分かれています。

マルチスロットセクション



Load Multi-Program

マルチプログラムを検索してロードできるウィンドウが開きます。

Save Multi-Program

現在の設定内容をマルチプログラムとして保存できるウィンドウが開きます。

マスターセクション

マスターセクションでは、プラグインのボリュームやチューニングを設定できます。

Master Volume

プラグイン全体のボリュームを調節します。

Master Tune

「Master Tune」スライダーは 415.3 ～ 466.2Hz（-100 ～ +100 セント）で設定できます。

パフォーマンス表示

プラグインのシステム負荷を示すメーターとテキストが表示されます。



CPU

発音中のプロセッサーの負荷が表示されます。ボイスの発音数が多くなるほど、プロセッサーの負荷が高くなります。赤色の過負荷インジケーターが点灯した場合、「**OPTIONS**」ページの「**Max Voices**」設定を下げます。

DISK

サンプルのストリーミング中またはプリセットのロード時のハードディスクの転送負荷が表示されます。ハードディスクからのデータ転送速度が遅すぎると、赤の過負荷インジケーターが点灯します。このような場合、「**Options**」ページの「**ディスクと RAM のバランス**」スライダーを「**RAM**」側に動かすか、「**OPTIONS**」ページの「**Max Voices**」設定を下げます。

Polyphony

現在の発音数が表示されます。これは、パフォーマンスの問題を確認するのに役立ちます。たとえば「**OPTIONS**」ページの「**Max Voices**」設定を下げる必要がある場合、発音中のサンプル数を見て設定を確認できます。

MEM（メモリー）

現在使用されている RAM の全体量が表示されます。この値は、ストリーミングバッファーとプリロード済みのサンプルに基づきます。「**MEM**」表示は、パフォーマンスの問題を調査するのに役立ちます。たとえば、他のアプリケーション用にメモリーを解放する必要がある場合、「**OPTIONS**」ページの「**ディスクと RAM**」のスライダーを「**Disk**」側に動かします。「**MEM**」表示を見て設定を確認できます。

プラグイン名と Steinberg ロゴ

プラグインのバージョンやビルド番号に関する情報を表示するには、プラグインロゴをクリックします。ロゴをクリックすると、バージョン情報画面が開きます。バージョン情報画面を閉じるには、その画面をクリックするか、コンピューターのキーボードの [Esc] を押します。

プラグインインターフェースの右上角の Steinberg ロゴをクリックすると、ポップアップメニューが表示されます。

- いずれかのオプションを選択すると、ソフトウェアのアップデートやトラブルシューティングに関する情報が掲載された Steinberg 社の Web サイトが表示されます。

ツールバー

ツールバーには、便利なグローバル機能があります。



MIDI Follow

このボタンをオンにすると、キーボードからサンプルをトリガーするか、インストゥルメントを再生したときに、対応するエディターに再生内容が自動的に表示されます。つまり、サンプルは「**サンプル**」エディター、インストゥルメントは「**パターン**」エディターに自動的に表示されます。

コントローラーセレクター

デフォルトでは、入力されたベロシティー値によって、どのサンプルが再生されるかが決まります。そのかわりに別のコントローラーを使用できます。これによって、たとえばモジュレーションホイールでサンプルを選択できます。

- 別のコントローラーを使用するには、このボタンをオンにし、ボタンを右クリックして、リストから使用したいコントローラーを選択します。

補足

「**Fix Velocity**」をオンにしている場合は、サンプル再生用のコントローラーを変更できません。

Fix Velocity

すべてのパッドを同じベロシティーでトリガーするには、このボタンをオンにします。右のボタンを使用してベロシティー値を設定します。このベロシティーは、入力された MIDI ノートのほか、パッドをクリックしてトリガーしたノートに使用されます。

グローバルなインサート、AUX、および Pattern Player ボタン

これらのボタンを使用すると、プラグイン全体のすべてのインサートエフェクト、AUX エフェクト、および Pattern Player を一度にオフにできます。この機能を使用すると、たとえば、エフェクトありとなしのサウンドを比較したり、Pattern Player なしでプリセットを使用したりできます。

Undo/Redo

過去 20 回の操作を取り消したり、やり直したりできます。1 回の操作を取り消したり、やり直したりするには、「**Undo**（**左矢印**）」ボタンまたは「**Redo**（**右矢印**）」ボタンをクリックします。複数回の操作を取り消したり、やり直したりするには、各ボタンの横にある矢印をクリックして履歴を開き、戻りたいステップを選択します。

MIDI Reset

再生を停止し、MIDI コントローラーをすべてデフォルト値にリセットします。

RAM Save

このボタンをクリックすると、プロジェクトの再生がスキャンされて、未使用のサンプルがアンロードされます。

- 「**RAM Save**」ボタンをクリックします。

  表示されたダイアログで「**Yes**」をクリックして、必要なサンプルの収集を開始します。「**RAM Save**」ボタンが点滅しはじめます。
- ホストアプリケーションで、プロジェクトの先頭から最後まで、または最後のノートまでを再生します。
- 「**RAM Save**」ボタンを再度クリックします。表示されたダイアログで「**Yes**」をクリックして、未使用サンプルをアンロードします。

「**RAM Save**」モードをオフにして未使用サンプルを再ロードするには、「RAM Save」ボタンを再度クリックします。

「RAM Save」モードでは、再生したプログラムの最も高いノートと最も低いノートの範囲内のサンプルが常に保持されます。

キーボード

キーボードを使用すると、MIDI ノートのマッピングを一目で確認でき、また MIDI ノートのトリガーも簡単です。



- キーボードを表示するには、パネルの右下角にある「**Show/Hide Keyboard**」ボタンをクリックします。

キーボードには、選択したキットのパターンパッドとインストゥルメントパッドが表示されます。パターンパッドとインストゥルメントパッドが同じキーを共有している場合、パターンパッドが優先され、キーボードにはパターンパッドのみが表示されます。

「**PATTERN**」ページで「**MIDI Port B for Pattern Pads**」をオンにした場合、「**PATTERN**」ページが表示されている間、インストゥルメントパッドがキーボードに表示されず、反対に「INSTRUMENT」ページが表示されている間、パターンパッドがキーボードに表示されません。

キーボードに使用される色は以下のとおりです。

- パッドに割り当てられていないキーはグレー表示されます。
- パッドに割り当てられているキーはそれぞれ白か黒で表示されます。
- 色が割り当てられているパッドに属するキーはその色で表示されます。

キーボードを使用したノートの試聴

キーボードのキーをクリックする垂直方向の位置によって、ノートのトリガーに使用されるベロシティーが変わります。キーの下部をクリックするとベロシティーが最も高くなり、キーの上部をクリックするとベロシティーが最も低くなります。

- マウスボタンを離すまで、あるキーとそのキー以降のすべてのキーを同じベロシティーで発音するには、[Ctrl]/[Command] を押したまま、キーボードのキーをクリックします。
- 1 から 127 までの間でベロシティーを上げながら各ノートを 10 回再生するには、[Ctrl]/[Command]+[Alt]/[Option] を押したまま、キーをクリックします。

「OPTIONS」ページ

「**OPTIONS**」ページには、パフォーマンスの問題、グローバル機能、およびMIDI コントローラーに関するグローバル設定が含まれます。



Disk Streaming

プログラムの中には、大量のサンプルが含まれるものがあります。高速アクセスを実現するためには、すべてのプログラムデータを RAM にロードすることが理想です。ただし、これは他のアプリケーションで使える RAM が少なくなることになります。また、コンピューターがこのような負荷を処理できない場合があります。そのため、Groove Agent は各サンプルの最初の千分の数秒分を RAM にロードします。使用する RAM のサイズと、Groove Agent にハードディスクにアクセスさせる量を指定できます。

ディスクと RAM のバランス

「**Balance**」スライダーを使用すると、ハードディスクと RAM の使用率のバランスを調節できます。

- 他のアプリケーションにより多くの RAM を使用する場合、スライダーを「**Disk**」側にドラッグします。
- ハードディスクからのデータの転送速度が遅い場合、スライダーを「**RAM**」側にドラッグします。

補足

ディスクと RAM のバランス設定は、すべてのプラグインに適用されます。これはプロジェクトと共には保存されません。

「Used Memory」と「Available Memory」

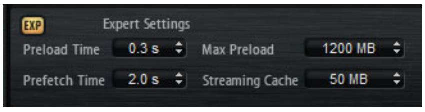
「Balance」スライダーの現在の設定に従って、メモリーロードの情報が MB 単位で表示されます。

Max Preload

Groove Agent でサンプルのプリロードに使用する RAM 容量を設定します。ほとんどの場合、デフォルト値で問題ありません。ただし、たとえば多くのメモリーを必要とする他のアプリケーションやプラグインと合わせて使用する場合などに、この値を減らす必要が生じることがあります。

Expert Mode

「**Disk Streaming**」をさらに細かく設定したい場合に、このボタンをオンにします。



- 「**Preload Time**」では、RAM にプリロードするサンプルの先頭部分の時間を指定します。値が大きいほど、サンプルを短い時間でトリガーできます。
- 「**Prefetch Time**」では、再生中のボイスにサンプルをストリームしている間の RAM の先読み量を指定します。値が大きいほどディスクからの転送速度が速くなり、通常はより多くのボイスを使用できます。ただし、RAM 内に、より多くのストリーミングキャッシュが必要になります。「**Prefetch Time**」の値を増やす場合、「**Streaming Cache**」の値も増やすことをおすすめします。
- 「**Streaming Cache**」では、プリフェッチ用に予約する RAM の容量を指定します。実際に必要な容量は、プリフェッチの時間、同時にストリーミングされるボイスの数、およびサンプルのオーディオ形式によって変わります。たとえば、サンプリングレートやビットレートが高い場合、必要な RAM 容量は大きくなります。

Performance

「Performance」セクションには、プラグインの全体的な CPU パフォーマンスを最適化するための設定が含まれます。

Max Voices

プラグインで発音可能なボイスの合計数を指定します。この上限に達すると、Groove Agent はボイスの発音を停止しはじめます。

Max CPU

CPU の過負荷によるクリックノイズを回避するため、プラグインの CPU 負荷の上限を指定できます。この上限に達すると、Groove Agent は自動的にボイスの発音を停止します。100% に設定すると、このパラメーターは無効になります。

補足

プラグインが反応するまでに要する時間のために、CPU のピーク負荷が指定した上限を超える場合があります。これによって、オーディオの欠落などが発生する可能性があります。そのため、「**Max CPU**」設定の値は実際に必要な値より少し小さい値に設定することをおすすめします。

Voice Fade Out

「**Max Voices**」または「**Max CPU**」の設定値に達したために発音を停止する必要があるボイスがフェードアウトする時間を設定します。

Load Preference

エージェントに 16 ビットと 24 ビットの両方のサンプルが含まれる場合のデフォルトのロード動作を指定します。「**16 Bit**」に設定するとロード時間が短くなり、「**24 Bit**」に設定すると音質が高くなります。

補足

すべてのエージェントに 16 ビットと 24ビットバージョンのサンプルがあるわけではありません。

Multi Loading

通常、マルチプログラムをロードすると、新しいマルチが完全にロードされるまでは前のマルチが RAM に残っています。したがって、32 ビットのシステムでは容量の大きなマルチを別のマルチで置き換えると、RAM が不足することがあります。

- 新しいマルチをロードする前にマルチを削除するには、ポップアップメニューから「**Clear before**」を選択します。

Multi-Core

このポップアップメニューでは、お使いのシステムの使用可能な CPU コアの内、プラグインで使用する CPU コアの数を指定できます。これによって、Groove Agent はたとえば各プログラムを別々のコアで計算できます。最適な設定は複数の要素によって決まるため、システムやプロジェクトごとに異なります。最初は、使用可能なコアより 1 つ少ない数を設定することをおすすめします。

補足

この設定で問題が生じた場合は、コアの数を減らすかポップアップメニューを「**Off**」に設定し、かわりに Groove Agent を複数ロードします。これにより、ホストアプリケーションは使用可能なすべてのコアに作業負荷を分散します。

Global

補足

このセクションの設定は、プロジェクトと共に保存されず、プラグイン全体に適用されます。

Show Tooltips

このオプションをオンにすると、コントロールにマウスポインターを合わせたときにツールチップが表示されます。

Show Value Tooltips

このオプションをオンにすると、対応するコントロールを使用したとき、値フィールドがないパラメーターの値がツールチップに示されます。

Solo Mode

- 「**Standard**」モードでは、複数のインストゥルメントパッドとミキサーチャンネルをソロにして、それらを組み合わせて聴くことができます。
- 「**Exclusive**」モードでは、一度にソロにできるのは 1 つのインストゥルメントパッドまたはミキサーチャンネルだけです。

キーボードショートカット

「**Key Commands**」ダイアログが表示されます。ショートカットキーの表示と割り当てを行なえます。

Reset Messages

「**Don't Show Again**」オプションで非表示にしたメッセージダイアログを再びすべて表示するには、このボタンをクリックします。

MIDI Controller

Controller Assignment

このセクションにある 2 つのボタンを使用すると、カスタマイズした MIDI コントローラーの割り当てをデフォルトとして保存できます。または、MIDI コントローラーの割り当てを初期状態に戻すこともできます。

補足

「**Save as Default**」ボタンをクリックしても、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当てはデフォルト値に含まれません。

現在の MIDI コントローラーのマッピングはプロジェクトごとに保存されます。これにより、設定を他のシステムにも利用できます。プロジェクトには、AUX FX の MIDI コントローラーの割り当ても含まれます。

補足

「Volume」(CC 007) と「Pan」(CC 010) パラメーターのコントローラー割り当ては固定されており、編集したり削除したりできません。キットスロットのボリュームやパンを変更するには、CC#7 または CC#10 のメッセージを、スロットの対応する MIDI チャンネルに送信します。

Pattern Playback

「**Hold Reset**」ボタンをクリックすると、使用されるすべてのパターンにグローバル Hold Reset メッセージが送信されます。

「**Reset Controller**」ポップアップメニューでは、リモートコントロールする「**Hold Reset**」ボタンに専用の MIDI コントローラーを割り当てることができます。

関連リンク

772 ページの「オートメーションと MIDI コントローラー」

スタンドアローンバージョンプラグインの使用

Groove Agent をスタンドアローンアプリケーションとして使用する場合、コントロールパネルの上部に追加セクションが表示されます。ここでキーボードショートカットを設定し、オーディオと MIDI インターフェースのルーティング設定を行ない、マスターボリュームを調節し、MIDI スクラッチパッドを操作できます。このスクラッチパッドによって、MIDI シーケンサーアプリケーションを起動することなく、音楽的なアイデアを簡単に記録できるようになります。

環境設定

スタンドアローンバージョンの Groove Agent は、「**Plug-In Preferences**」ダイアログでさまざまな設定を行なえます。

- 「Plug-In Preferences」ダイアログを開くには、オーディオ出力フィールドの右にある「**Open Preferences**」ボタン をクリックするか、コントロールパネルのいちばん上の部分を右クリックし、コンテキストメニューから「**Plug-In Preferences**」を選択します。

「Plug-In Preferences」ダイアログ

「Plug-In Preferences」ダイアログには複数のページがあり、以下の設定を行なえます。

「MIDI Routing」ページ

「**MIDI Routing**」ページで、「**Main**」および「**Pattern**」入力ポートにアクセスし、ルーティング設定を行ないます。

MIDI Input Port（s）

ポップアップメニューから MIDI 入力を指定します。

Channel Filter

MIDI イベントをすべての MIDI チャンネルに記録するか、特定のチャンネルのみに記録するかを設定します。

Filter 'All Notes Off' Controller

不要な「All Notes Off」メッセージを受信しないようにするには、このパラメーターをオンにします。お使いのキーボードによっては、最後にキーから手を離したときにこのようなメッセージが送られることがあります。この場合、サステインペダルを使用していても Groove Agent は発音を停止します。

「Audio Routing」ページ

「**Audio Output Ports**」ポップアップメニューを使用して、オーディオ出力を個別に割り当てます。Groove Agent では 16 のチャンネルがサポートされています。各チャンネルにオーディオ出力を個別に割り当てることができます。

- チャンネルに出力を割り当てるには、ポップアップメニューから出力を選択します。
- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力ポートを順番に設定するには、[Shift] を押しながらオーディオ出力を選択します。
- フロントとリアのチャンネルにオーディオ出力をペアで割り当てるには、[Alt]/[Option]+[Shift] を押しながら、オーディオ出力を選択します。

「Metronome」ページ

「**Metronome**」ページでは、メトロノームの使用に関する多くの設定を行なえます。

Mode

メトロノームをオンまたはオフにするか、「**Count In**」モードに設定します。

Accent

各小節の第 1 拍にアクセントを付けます。

Level

メトロノームのボリュームを調節します。

Connections

メトロノームのステレオ出力先を個別に選択します。

「General」ページ

- プラグインアプリケーションの終了時に終了の確認が表示されないようするには、「**Don't prompt for confirmation when quitting Groove Agent**」をオンにします。

「ASIO Driver」ページ

「**ASIO Driver**」ポップアップメニューからオーディオデバイスドライバーを選択します。

Release Driver when Application is in Background

同時に複数のオーディオアプリケーションを使用する可能性がある場合は、オンにします。

Input/Output Latency

オーディオデバイスの入力および出力のレイテンシー値が表示されます。レイテンシーとは、送られてくるメッセージにシステムが応答するのに要する時間のことです。レイテンシーの値が増加すると、キーを押してから音が出るまでの間に著しい時間差が生じます。

Sample Rate

レイテンシーの値の下で、接続されているオーディオデバイスのサンプリングレートを設定できます。

Audio Priority

コンピューターのプロセッサーリソースに対して、Groove Agent のどの処理を優先するかを設定します。

- 「**Normal**」モードでは、オーディオ以外の処理とオーディオの再生の優先度がほぼ同じになります。
- 「**Boost**」モードでは、MIDI よりオーディオが優先されます。MIDI 素材とオーディオ素材を再生した際に、オーディオの再生に問題が生じた場合はこのモードを試してください。

Advanced

ドライバーを選択したら、「**Advanced**」タブを開いて、入力および出力に使用するポートとその名前を設定します。「**Control Panel**」ボタンをクリックしてオーディオデバイスのコントロールパネルを開き、オーディオデバイスメーカーの推奨に従って設定を調節します。

MIDI 入力とオーディオ出力の選択



MIDI 入力ポップアップメニューには、お使いのシステムにインストールされているすべての MIDI デバイスが表示されます。

- 「**MIDI 入力**」ポップアップメニューから、使用する MIDI デバイスを選択します。

  コントロールパネルの左上にある LED は、現在選択している MIDI 入力から受信した MIDI メッセージを示しています。LED はノートオンとコントローラーメッセージを受信すると点灯します。これにより、Groove Agent と MIDI キーボードが同じ MIDI デバイス入力に接続されているかどうかを確認できます。

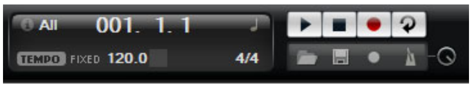
オーディオ出力ポップアップメニューには、選択した ASIO デバイスの出力がすべて表示されます。

- プラグインのメインステレオチャンネル用のオーディオ出力を選択するには、**「オーディオ出力」**ポップアップメニューを開きます。

関連リンク
786 ページの「「ASIO Driver」ページ」

スクラッチパッド

スクラッチパッドを使うと、スタンダード MIDI ファイル形式の MIDI ファイルを録音 / 再生できます。既存の MIDI ファイルをロードしたり、独自のファイルを録音して保存したりできます。



トランスポートセクションには再生、停止、録音、およびループボタンがあります。ディスプレイには MIDI ファイルのポジション、テンポ、および拍子が表示されます。さらに、録音と練習に使用できるメトロノームがあります。

スクラッチパッドでは、16 の MIDI チャンネルすべてにノートを送るマルチトラック MIDI ファイルを再生できます。

トランスポートコントロール

Play

MIDI ファイルを再生するには「**Play**」ボタンをクリックします。再生はポジション表示位置から開始されます。

Stop

MIDI ファイルを現在のポジションで一時停止するには「**Stop**」ボタンをクリックします。ポジションを開始位置に戻すには「Stop」ボタンを 2 回クリックします。

Record

録音を開始するには「**Record**」ボタンをクリックします。

Loop

MIDI ファイル全体をループ再生するには「**Loop**」ボタンをオンにします。

情報アイコン

スクラッチパッドの左上角にある情報アイコンの上にマウスカーソルを置くと、MIDI ファイルの名称を示すツールチップが表示されます。

ポジションインジケーター

ポジションインジケーターはトランスポートの位置を示します。ポジションインジケーターの上にポジションが数値で表示されます。

MIDI ファイルをロードしたあと、ディスプレイにはファイルの全長が表示されます。

- トランスポートを別のポジションに移動するには、新しい位置までポジションインジケーターをドラッグします。
- 「**時間形式**」と「**小節形式**」を切り替えるには、ディスプレイ右上角の時間形式記号をクリックします。

テンポと拍子

ポジション表示の下に「**テンポ**」フィールドと「**拍子**」フィールドがあります。これらのフィールドにはテンポと拍子の情報が表示されます。これらの設定はスクラッチパッドとメトロノームで使用されます。

Fixed Tempo/Tempo Track

「**TRACK**」に設定すると MIDI ファイルのオリジナルのテンポになり、「**FIXED**」に設定すると手動でテンポを設定できます。

テンポ値

MIDI ファイルのテンポを設定します。

Adjust Tempo

「**TRACK**」オプションを選択するとこのパラメーターが設定可能になり、MIDI ファイルのオリジナルのテンポに対して再生テンポを増減できます。

SIGN (Time Signature)

拍子を設定します。新しい拍子を分数で入力できます。

演奏の録音

手順

1. 「**Record**」ボタンの下の録音記号をクリックして録音モードを選択します。
   - 「Record」ボタンをクリックするとすぐに録音が開始されるようにするには、「**Direct**」を選択します。
   - 最初の MIDI ノートと同時に録音が開始されるようにするには、「**MIDI**」を選択します。
   - 1 小節カウントしたあとに録音が開始されるようにするには、「**Count In 1**」を選択します。
   - 2 小節をカウントインしたあとに録音が開始されるようにするには、「**Count In 2**」を選択します。

2. 「**Record**」ボタンをクリックして録音を開始します。
   ポジションインジケーターが左右に動き、録音中であることを示します。
3. 録音が終了したら「**Stop**」ボタンをクリックします。

関連リンク
791 ページの「MIDI ファイルの保存」

メトロノームの使用

手順

- メトロノームアイコンをクリックし、ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、メトロノームの再生モードを選択します。
  - 「**On**」を選択した場合、メトロノームがオンになり、鳴り続けます。
  - 「**Count In**」を選択した場合、録音のカウント時のみメトロノームが作動します。
  - メトロノームをオフにするには、「**Off**」を選択します。

MIDI ファイルのロード

前提

スタンダード MIDI ファイル形式（ファイル拡張子 **.mid**) の MIDI をロードできます。

手順

1. トランスポートボタンの下にある「**Load MIDI File**」ボタンをクリックします。
2. ダイアログで、使用するファイルを選択します。
3. 「**Open**」をクリックして、MIDI ファイルをロードします。

MIDI チャンネルフィルター

マルチトラックの MIDI ファイルをロードした場合、すべての MIDI イベントを再生するか、特定の MIDI チャンネルのイベントだけを再生するかを指定できます。

- 再生するイベントを指定するには、情報アイコンの右にある「**MIDI Channel Filter**」フィールドをクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択します。

MIDI ファイルの保存

手順

1. トランスポートボタンの下の「**Save File**」ボタンをクリックします。
2. ファイルダイアログで、保存場所とファイル名を指定します。
3. 「**Save**」をクリックし、録音した演奏を MIDI ファイルとして保存します。

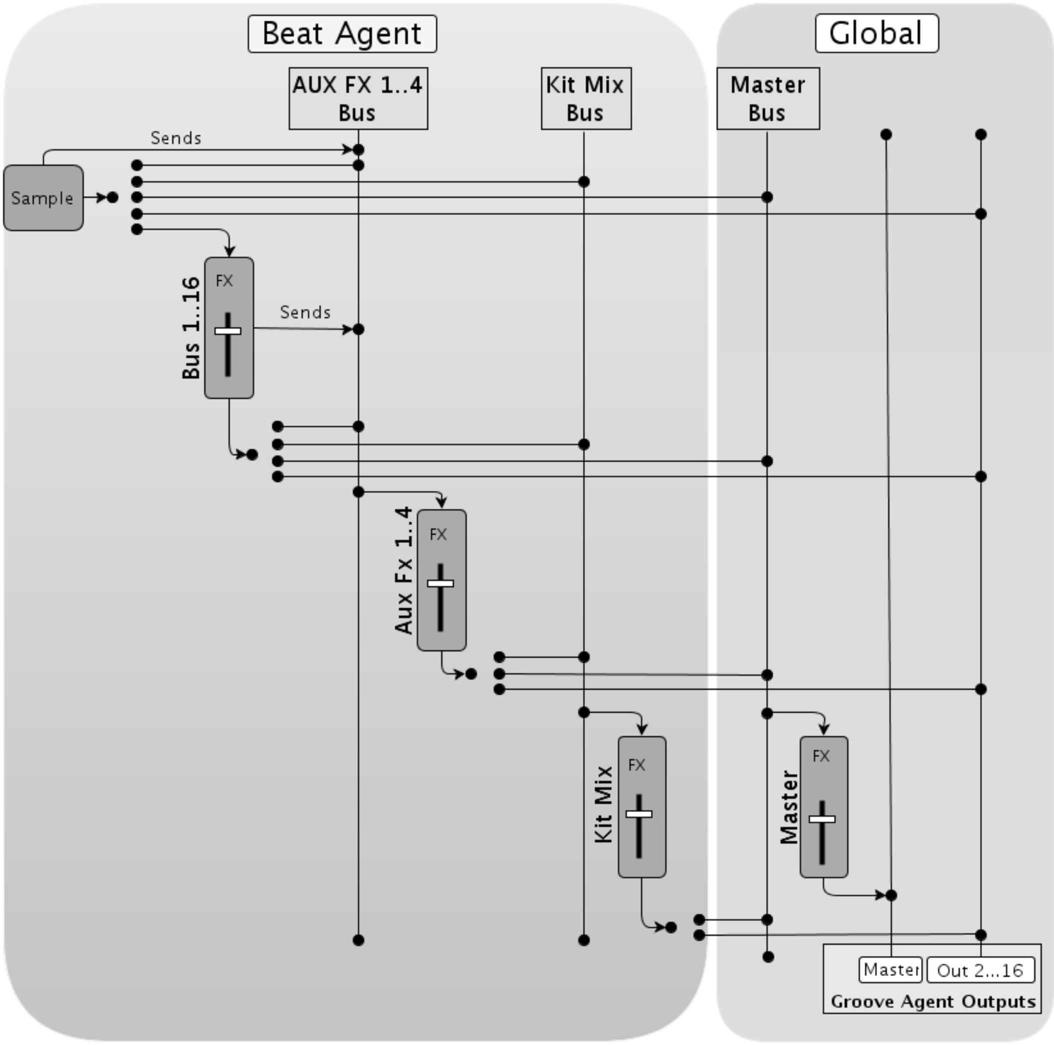
マスターボリューム



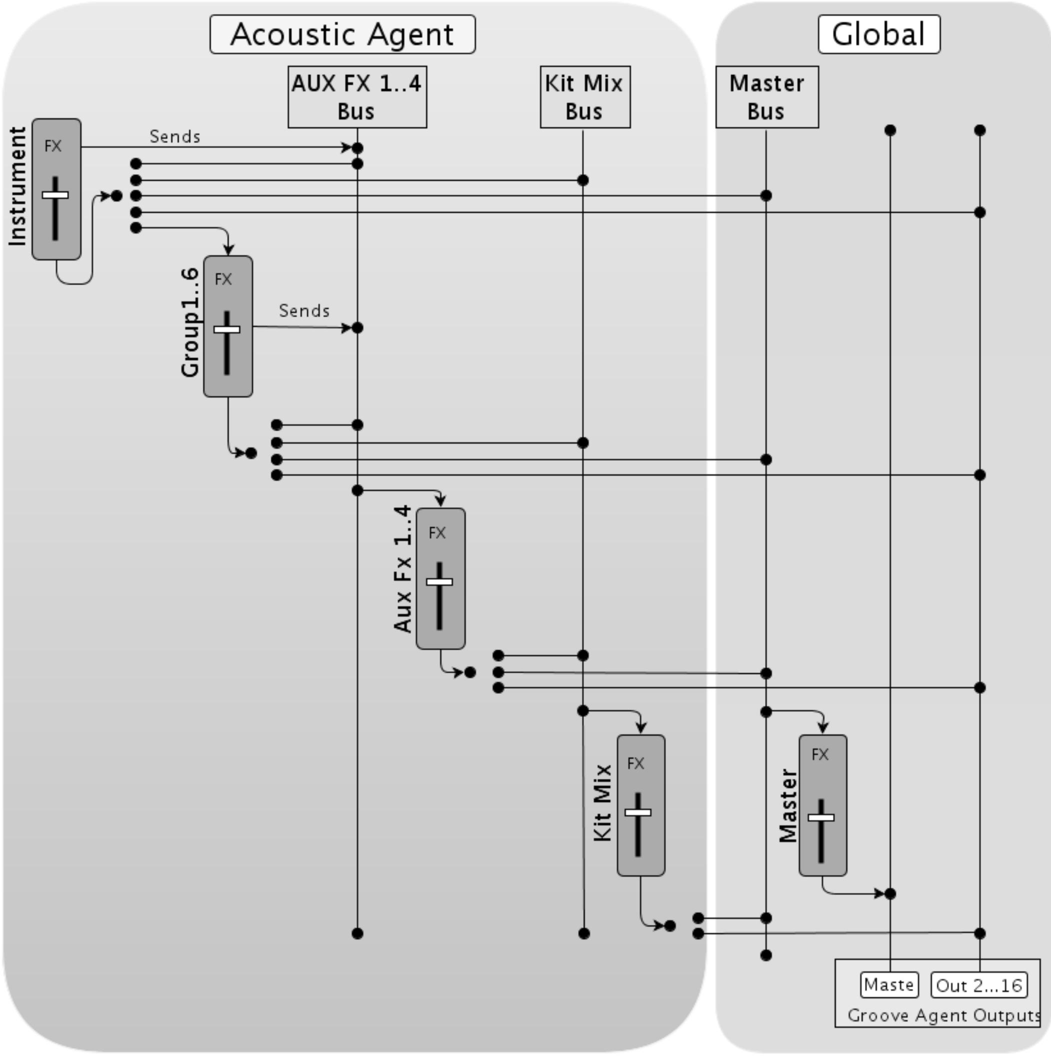
スタンドアローンバージョンの Groove Agent の出力マスターボリュームを設定するには、右側のボリュームコントロールを使用します。これは、Groove Agent の出力およびメトロノームの出力のボリュームに反映されます。

ミキサーのルーティングダイアグラム

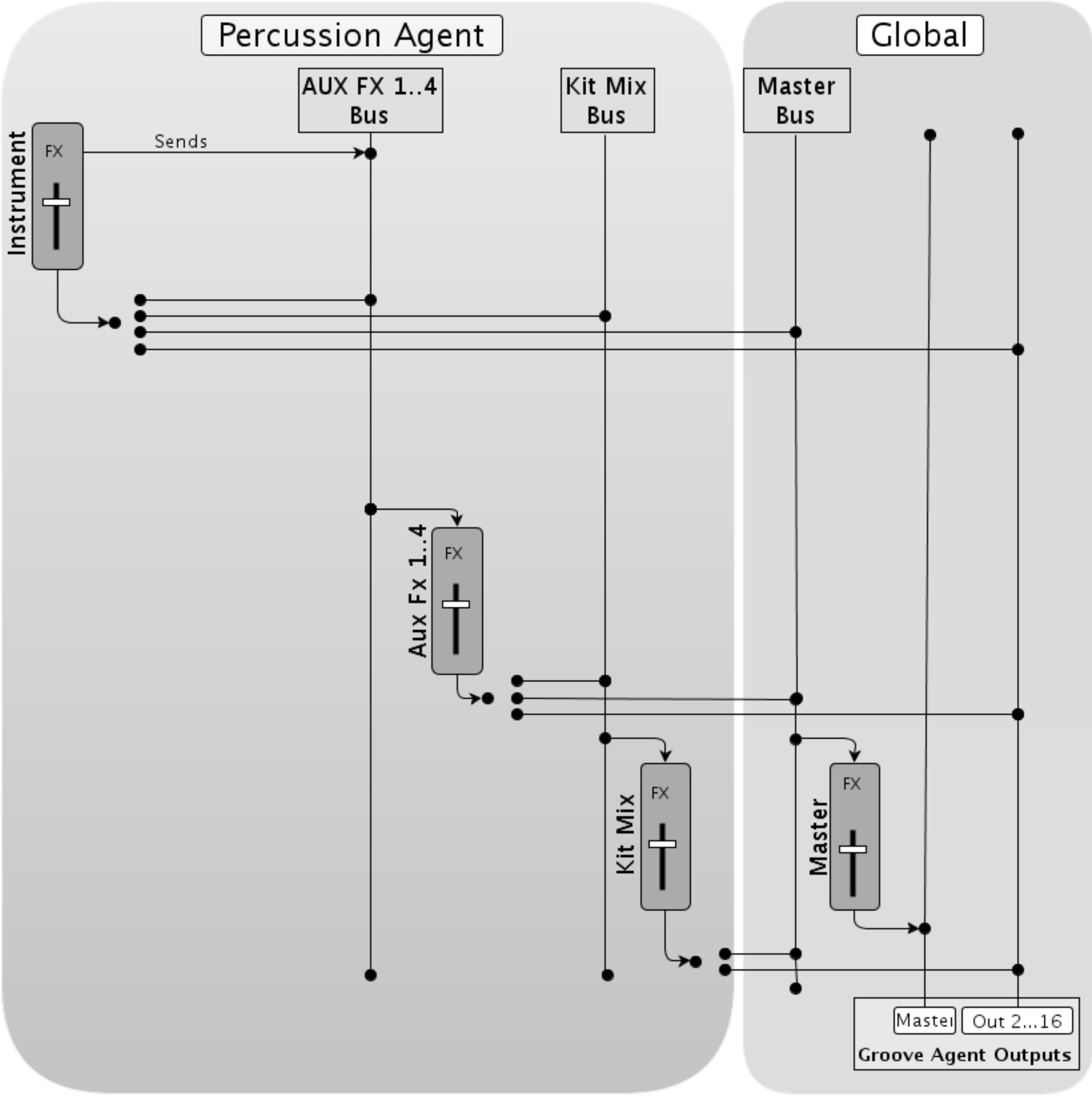
Beat Agent のルーティング



Acoustic Agent のルーティング



Percussion Agent のルーティング



索引